EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

kualke

¡Ya puedes escuchar tus tonos en... www.kualke.com!

33133

$13

TAMALES CALIENTITOS

$13

Envía CLIP80 al 33133 seguido de un espacio, la referencia del sonido que deseas, otro espacio y las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. Nokia: CLIP80 TAMALES NOK

sonidos reales

Divertidos	Animales	Deportes	Miedo	Músicas	Varios
tamales	caballos	campeones	risatan	carnaval	vacas
eructo	cerdos	gol	miedo	house	robots
pedos	lobos	oeoe	terror1	feria	cisterna
police	gallos	pito	terror2	orquesta	laser
atasco	gatitos	tenis	dientes	hiphop	brasil
gargaras	leones	coches	golpiza	tango	mocos
estres	moscas	bicicleta	grito	africa	cuba

CELULARES COMPATIBLES: Nokia: 6230, 3200, 3300, 3650, 5100, 6225, 6600, 6820, 7650, N-Gage; Motorola: T720; Sony Ericsson: P800, P900, T300, T310, T610, T68i, Z600; Panasonic: G60, GD88; Siemens: S55; Sagem: X6; LG: MX6000; Alcatel: One Touch 557.

las mejores melodías para tu celular

top

Me enamora de ti de Fey ref. deti ver instrucciones

Melodía	ref.
Dragostea Din Tei\Haiducii	dragostea
Clocks\Coldplay	clocks
El Señor de los anillos\B.S.O	anillos2
Mesa que más aplauda\Climax	mesa
Exorcista\B.S.O.	exorcista
The reason\Hoobastank	reason
Guilty\The Rasmus	guilty
Harry Potter\B.S.O	harry
Hotel California\Eagles	hotel
Hey mama\Black Eyed Peas	mama
Mision Imposible\B.S.O.	mision
Smells like teen spirit\Nirvana	teen

nuevas en kualke

Melodía	ref.
Amor Prohibido\Selena	prohibido
Este terco corazón\Emmanuel	terco
La fuerza del destino\Fey	lafuerza
La locura\Yahir	locura
La Puerta Negra\Los Tigres Del Norte	puerta
Mami\David Bisbal	mami
My boo\Usher y Alicia Keys	boo

actualidad

Melodía	ref.
Duele el amor\Aleks Syntek	elamor
Hasta el limite\Myriam	limite
Nada valgo sin tu amor\Juanes	valgo
Algo más\La Quinta Estación	algo
Tu cárcel\Enanitos Verdes	carcel
Is this love\Bob Marley	thislove
Vivir\Belinda	vivirbel
Dame tu aire\Alex Ubago	dame

películas y tv

Melodía	ref.
Bring me to life (Daredevil)\B.S.O.	bring
Comando G\B.S.O	comando
David el gnomo\B.S.O	gnomo
El gran héroe americano\B.S.O	heroe
Flash Dance\Deep Dish	flashdance
James Bond-007\B.S.O.	bond
La Pantera Rosa\Dibujos animados	pantera
Lady Mermelade\B.S.O Moulin Rouge	lady
Los Picapiedra\B52	flintstones
Rocky\B.S.O.	rocky
Simpsons\Serie TV	simpsons
Super agente 86\B.S.O	agente
Titanic\B.S.O	titanic

pop en español

Melodía	ref.
A quien le importa\Alaska	importa
Andar conmigo\Julieta Venegas	andar
Angel de amor\Maná	angel
Azucar amargo\Fey	azucar
Eres mi religión\Maná	religion
Gatos en el balcón\Fey	gatos
Mariposa traicionera\Maná	mariposa
Me enamoro de ti\Fey	deti
Mi media naranja\Fey	naranja
Mírate\La Ley	miratelay
Muelle de San Blas\Maná	muelle
Popocatepetl\Fey	popoca
Te solté\Aleks Syntek	tesolte
Un segundo de paz\Eros Ramazzotti	segundo
Te llevaré al cielo\Maná	cielo
Ni tú ni nadie\Moenia	nadie
Tú sabes lo que quiero\Moenia	tusabes
Dame otro tequila\Paulina Rubio	otrotequila
Perverso\Tiziano Ferro	perverso
Rebelde\RBD	rebel
Shabadabada\OV7	shaba
Toxic\Britney Spears	toxic

pop internacional

Melodía	ref.
All the things she said\Tatu	all
Come undone\Robbie Williams	come
Every breath you take\Police	breath
Feel\Robbie Williams	feel
Going under\Evanescence	under

Si tienes un celular monofónico

¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto tono80, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al 33133.
Ej. para Nokia: tono80 deti nok

Si tienes un celular multimedia

Si tienes un celular MULTIMEDIA puedes descargar TONOS POLIFÓNICOS. Escribe el texto poli80, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular, finalmente, envía el mensaje al 33133. Ej. para Nokia: poli80 deti nok

Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible, consulta lista de compatibles y cuenta con acceso a wap.

salvapantallas color
fondos para todos los gustos

Envía un mensaje al 33133 con el texto foto80, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que desees descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: foto80 dragon18 nok

nombre b\n

elige tu modelo

LAURA modelo 1 — Laura modelo 14

Personaliza tu celular de la forma más divertida. Envía un mensaje al 33133 con el texto nombre80, deja un espacio, escribe tu propio nombre (máximo 9 letras) junto al número de modelo elegido, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. para Nokia: nombre80 Laura1 nok

postales b\n

decora tu celular

¿Quieres una postal? Sólo tienes que enviar un mensaje al 33133 con el texto postal80, dejar un espacio, escribir la referencia de la postal que deseas, dejar otro espacio y poner las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: postal80 batman nok

¡¡Juegos java en exclusiva!!

Se requieren 2 mensajes

¡Bájate los mejores juegos a tu celular!

Envía un mensaje 33133 con el texto juego80, dejar un espacio y escribe la referencia del juego que desees. Te enviaremos una respuesta con instrucciones adicionales y deberás volver a enviar un mensaje para poder descargar el juego. Ej. juego80 pamplonada

San Fermín — ref. pamplonada — Modelos compatibles: Nokia: 7650, 3100, 3200, 3300, 6100, 3650, 7210, 6600, N-Gage

Sopa de letras — ref. sopas — Modelos compatibles: Nokia: 7210, 6100, 6600, 3300, 3200, 3650, 7650, 3100, N-Gage, SonyEricsson T610

Crucigramas — ref. cruci — Modelos compatibles: Nokia: 3100, 3200, 3300, 6100, 7210, 6600, 3650, 7650, N-Gage, SonyEricsson T610

Futbol Control — ref. fcontrol — Modelos compatibles: Nokia: 3300, 6100, 3100, 7210, 6600, 3650, 7650, 3200, N-Gage

Diferencias — ref. diferencia — Modelos compatibles: Nokia: 6600, 7650, 3650, N-Gage, SonyEricsson P800

chat

¡Chatea con tu celular! conoce gente, haz miles de amigos

Solo tienes que enviar un mensaje al 77177 con el texto AMIGOS

producto compatible con todos los celulares

Tarot de Marsella

¿Quieres saber que te deparará el futuro?

Envía TAROT80 al 77177 y comienza tu propia tirada

Importante: Para completar la tirada, necesitarás enviar 4 mensajes

77177

$3 PESOS + IVA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

Referencias de marcas para todas las instrucciones: MOTOROLA: MOT - NOKIA: NOK - PANASONIC: PAN - SAGEM: SAG - SAMSUNG: SAM - SONY-ERICSSON: SON - PANTECH: PAN - ALCATEL: ALC

MODELOS COMPATIBLES: Tonos Monofónicos: Nokia 3200, 3300, 2220, 5125, 6590, 8260, 8265, 8390; Samsung: A255, A325; Sony Ericsson: T300, T226, T610, Z600. Logos y Nombres B/N: Nokia: 3250, 8265, 6590, 3590, 8890; Samsung: R225, A325. Postales B/N: Nokia: 3595, 3650, 3660, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Tonos Polifónicos: Nokia: 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage; Samsung: V200, X-105, X426; Sony Ericsson: T300, T226, T610, Z600, P800, T310; Sagem: X-5, X-6; Panasonic: G60, GD88; Motorola: T720; Siemens: SL55; Pantech: G8210. Alcatel: One Touch 557. Salvapantallas a color y nombre color: Nokia: 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: T226, T300, T310, T68i, T610, Z600, P800. Sagem: X-5, X-6; Panasonic: G60, GD88; Motorola: T720; Pantech: G8210; Alcatel: One Touch 557. Salvapantallas animados y tarjetas animadas: Nokia: 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Sony Ericsson T610, Z600, P800. Panasonic: GD88. Motorola: T720. Pantech: G8210. Alcatel: One Touch 557. Costo por mensaje al 77177 $3.00+ I.V.A.; Costo por mensaje al 33133 $13.00+I.V.A. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no es responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. Lanetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información facilitada por el usuario será utilizada (informa confidencial, no difundiendola a terceros a la transacción y lo al grupo Lanetro. Atención al cliente: Lanetro Mobile México, S.A. de C.V., Sasaferrato # 64, col. Alfonso XIII, Mixcoac, México D.F. Tonos y logos ofrecidos por Lanetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de Contenido aprobado por Telcel.

Lada sin costo: Desde cualquier parte del país 01-800-50-75-878 y desde México D.F. 56-11-5724

DIRECTORIO

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera 06400
México D.F.
1323-0-100

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Juan Carlos Hernández
Coordinador Artístico

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Francisco Espinosa
Asistente Editorial

Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño

Víctor M. Alatorre C
Diseño de Interiores

Lilian Ramírez
Asistente

Raúl Olivares
Corrección de Estilo

Escorza
Shin Ryu
Portada

Escorza
Clases de Dibujo

Fco. Javier Quintanar Polanco
Colaborador

EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo
Preprensa

Claudia Flores Valdovinos
Directora Administrativa

Adriana Villalobos
Mercadotecnia y Publicidad

Miguel Ángel Ruiz
Circulación
1323-0-100
ext. 103
Publicidad

Editorial

Es un placer estar nuevamente con ustedes, en esta nueva edición de nuestra revista favorita, en la que concluímos el tema de armas y vehículos militares, a manos de los hermanos Escorza. En esta ocasión analizamos de manera más detallada los vehículos militares, con información que puede servirles ya sea para crear un vehículo real o para hacer uno original basado en diversos elementos. Encontrarán también un artículo basado en este mismo tema de la mano del buen Javier Quintanar, reciente colaborador de la revista. Como dato extra, puedo decirles que encontrarán muchas referencias sobre el tema en libros que pueden conseguir facilmente en las tiendas con el logotipo de los tres búhos o en librerías de prestigio como la que lleva el nombre de aquel gran pacifista hindú. Además, la súpercarretera de la información siempre es un buen lugar para zambullirnos con nuestras computadoras y encontrar miles de páginas a éste respecto. Bueno, para no hacerles perder más su tiempo, los dejo con este nuevo material que, aún cuando esperamos sea del agrado de todos, incluye una triste noticia en la última página que, irónicamente, no será muy graciosa para muchos.

Carlos Carbajal Cuevas
Director.

ÍNDICE

Clase de vehículos militares	02
La importancia de las armas en los comics. Parte 2	32
Sobre Arte y materiales	34
Revisión de portafolios	36
Fin de un Ciclo	40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #49 **JUNIO 2005**
Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

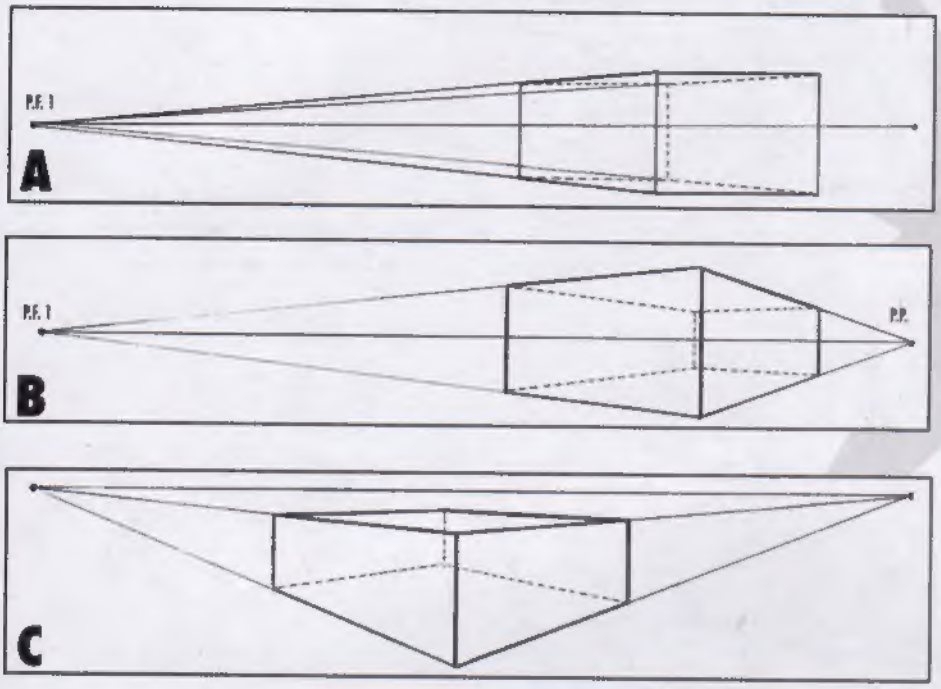
DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 13-23-0-100 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400. Impresa en Talleres Rotográficos Zaragoza, S.A. de C.V. Calle 3 No. 48 Naucalpan, Edo de México Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 10/Oct/2005 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273. Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

Por medio de esta revista hemos estudiado el dibujo de la figura humana, animales, objetos, técnicas, estilos, etc. Esta vez el dibujo de vehículos militares ocupará nuestra atención. Los vehículos militares se fabrican desde la antigüedad y ha existido una multitud de ellos. Através del tiempo se han ido haciendo más eficaces, destructivos, precisos, etc., de modo que sólo estudiaremos los más recientes y representativos, ya que existe una gran variedad de cada uno de ellos, esto es desde la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad.

Por otra parte, la guerra no es un tema que nos pudiera complacer o divertir del todo al dibujar, es más bien como un género de acción el sentido en el que aprendemos o estudiamos el dibujo de vehículos militares.

PRINCIPIOS DE PERSPECTIVA

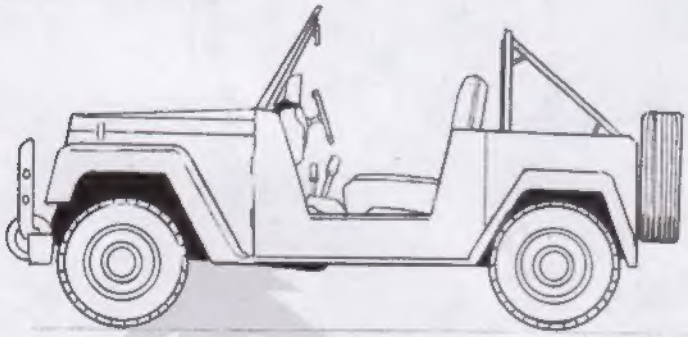
Al dibujar vehículos militares o de cualquier índole, un tema del que no podemos prescindir es la perspectiva, esto debido a que para comenzar en el dibujo de cualquier vehículo, tendremos que construir "cajas", ya sea con uno, dos o tres puntos de fuga.

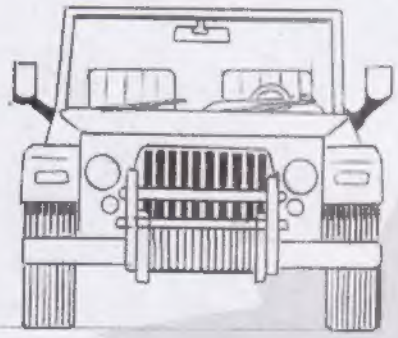


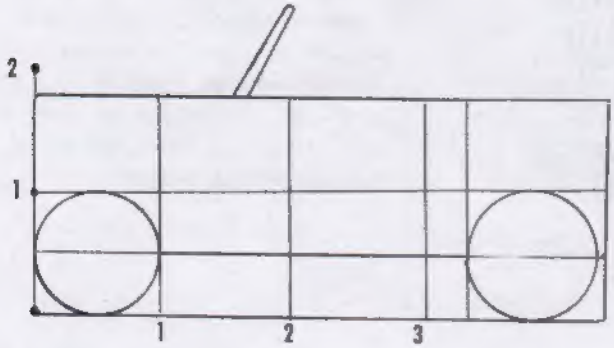
A) Cuando usamos un punto de fuga, las líneas de dos de los lados de nuestra caja se dirigirán al punto de fuga, mientras los otros dos lados se mantendrán paralelos al horizonte. Para ser más realista, se intenta siempre que la caja se mantenga lo más alejada posible del punto de fuga.

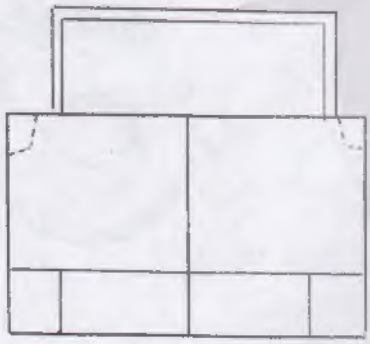
B) Al dibujar cajas con 2 puntos de fuga, intentaremos también que la figura esté lo más distante de ambos puntos de fuga, pero más cerca de uno que del otro, para hacer más atractivo el cuerpo del vehículo.

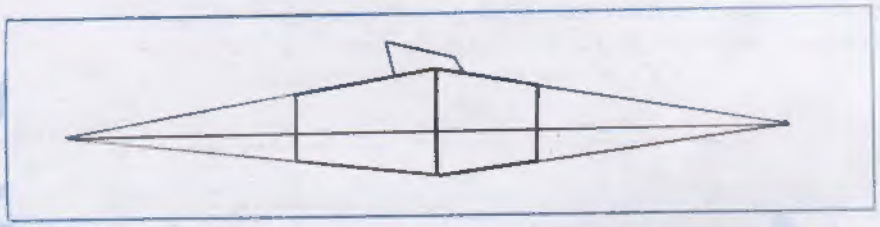
C) Este ejemplo también está hecho a base de dos puntos de fuga, pero la caja se ubica por debajo del horizonte, este recurso lo usamos para dar variedad a nuestros dibujos. Siempre trataremos de verle el lado simple a toda imagen: En este caso tenemos un Jeep visto de perfil y de frente, lo transformamos en rectángulos tomando como base el diámetro de una llanta y así plantemos los cánones de este vehículo.

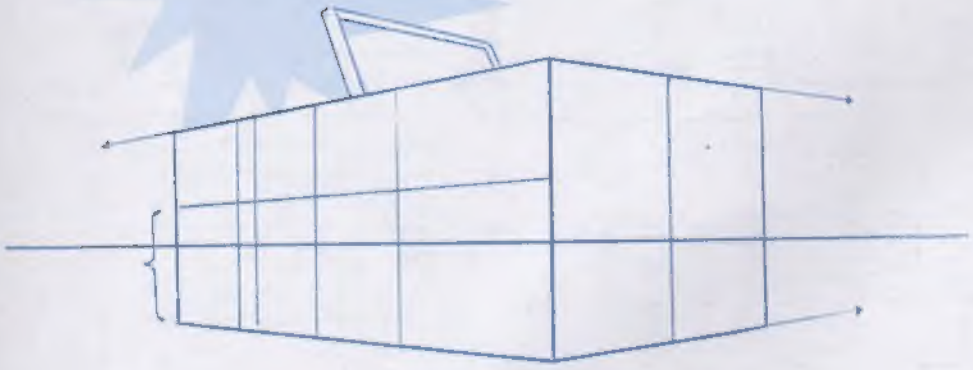






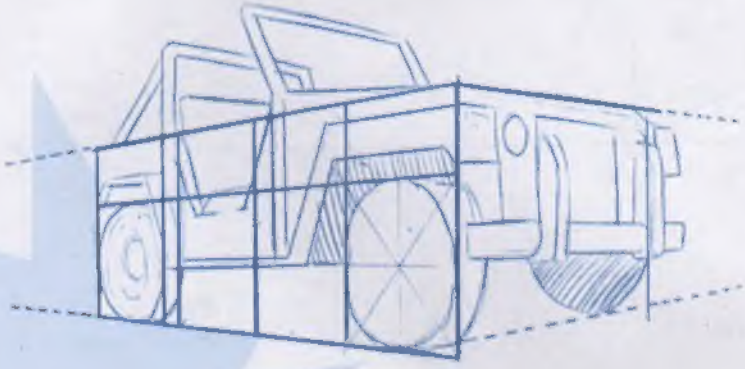






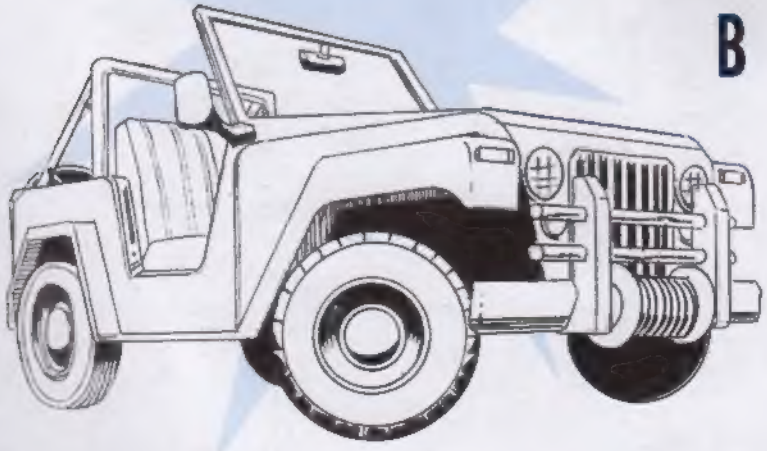
Estas dos vistas es todo lo que necesitamos para dibujar este Jeep en cualquier vista.

A



Por medio de dos puntos de fuga damos cuerpo al Jeep.

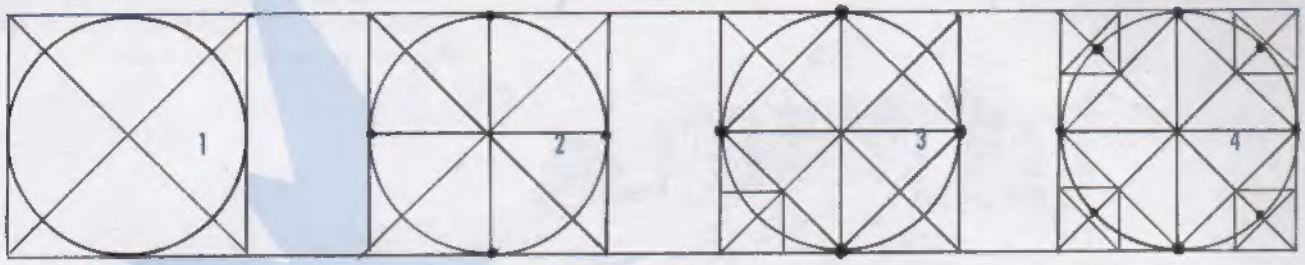
B



Las llantas se trazan a partir de un cuadrado, así que calculamos un cuadrado en perspectiva y en base a éste, dividimos la caja. El carro debe medir cuatro llantas, más una pequeña fracción y menos de dos llantas de altura. En base a esta caja (A) vamos detallando hasta tener un dibujo terminado (B).

DIBUJANDO CÍRCULOS EN PERSPECTIVA

Será de gran utilidad aprender esta técnica, ya que los vehículos con ruedas, hélices, engranes, etc., requerirán dibujar círculos vistos en perspectiva.



1. Un círculo cabe en un cuadrado perfecto; al trazar diagonales a partir de los ángulos del cuadrado obtenemos el centro de ambas figuras.

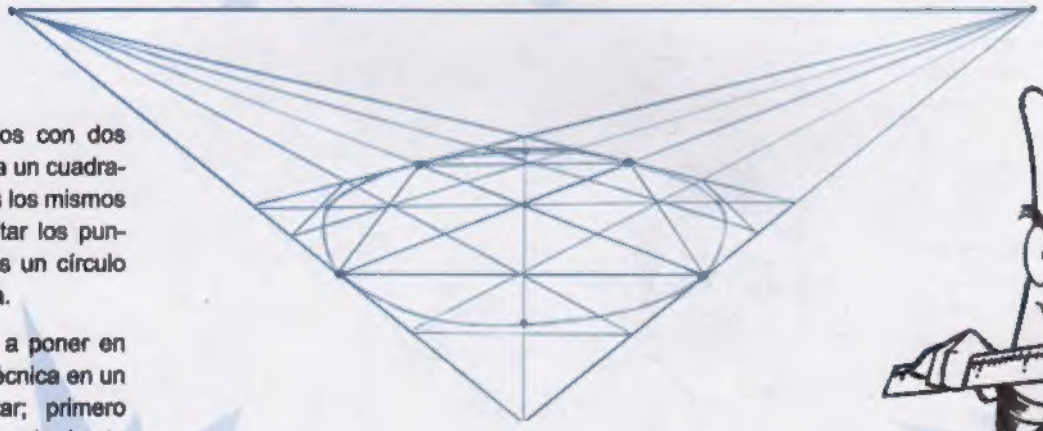
2. A partir del centro, traza líneas paralelas a los lados del cuadrado.

3. Después traza diagonales a partir de estos puntos. En este momento tienes un cuadrado dentro de otro. El punto donde intercepta este cuadrado a las primeras diagonales será el ángulo de un cuadrado más pequeño.

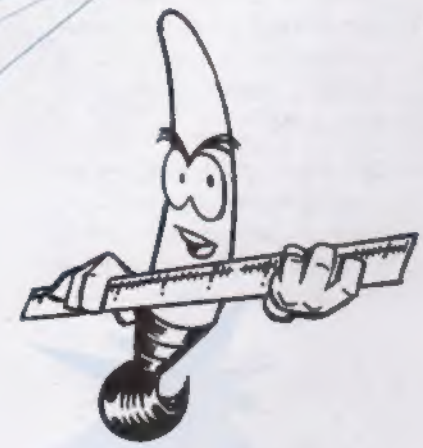
4. Ahora traza otros tres cuadrados. Ya tienes 4 cuadrados pequeños en cada esquina del cuadrado. Con una diagonal parte cada uno de estos cuadrados y marca un punto un poco antes de la diagonal, como en el ejemplo. Al unir estos puntos por medio de curvas tendremos un círculo.

P.F. 1

P.F. 2

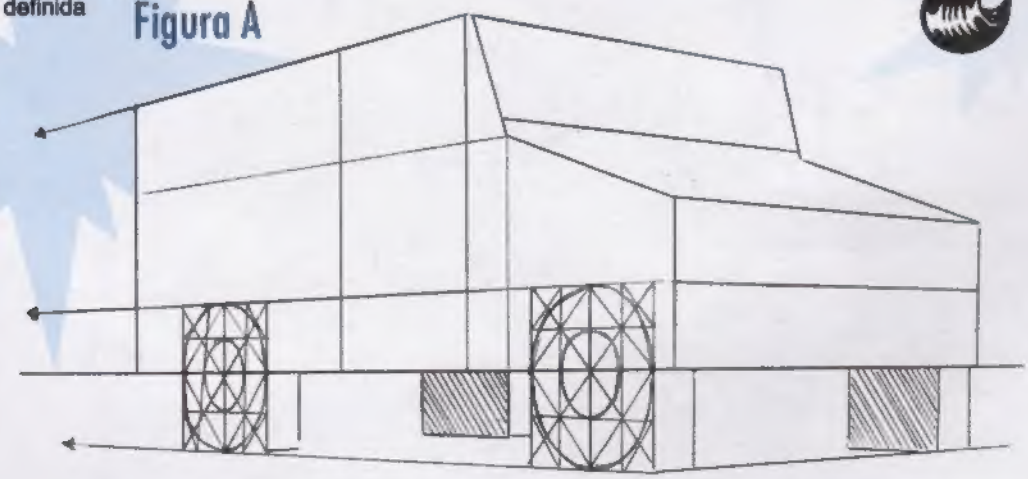


Ahora trazamos con dos puntos de fuga un cuadrado y seguimos los mismos pasos. Al contar los puntos, tendremos un círculo en perspectiva.



Ahora vamos a poner en práctica esa técnica en un vehículo militar; primero dibujamos la caja hasta tener la idea bien definida (Figura A).

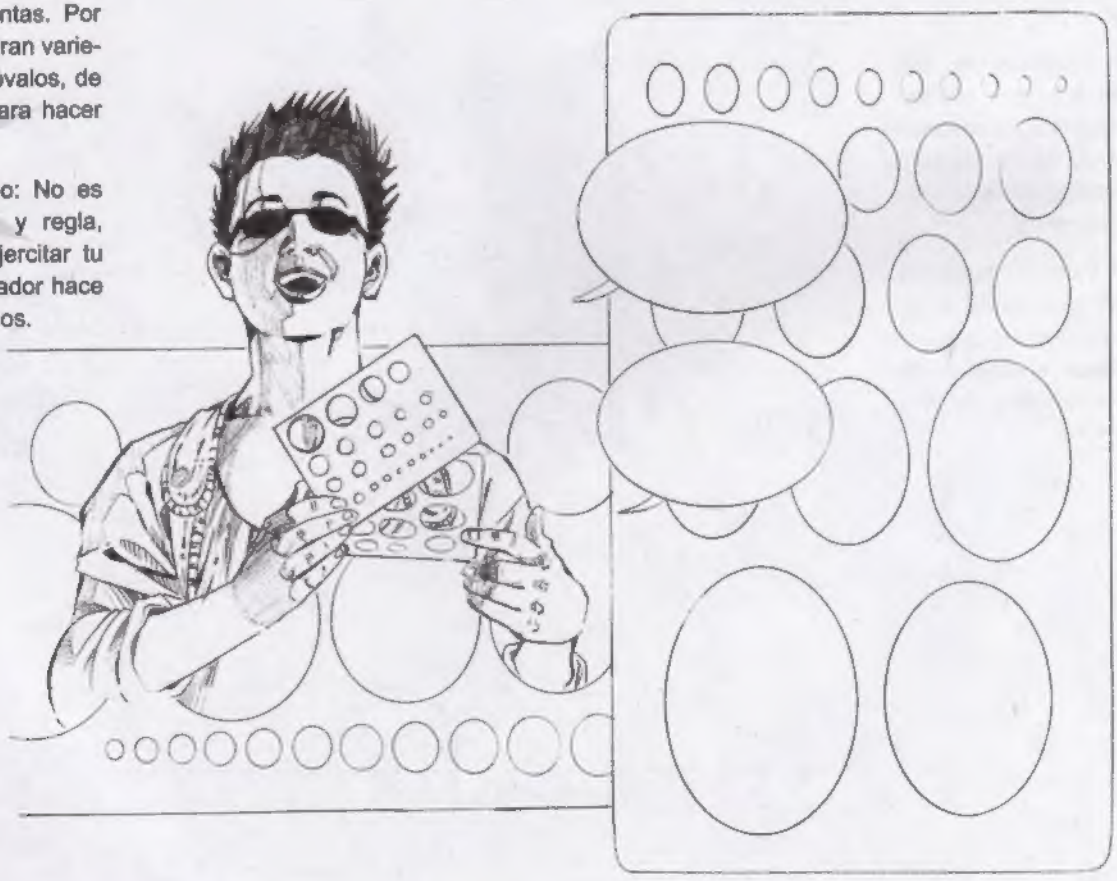
Figura A



El método parece largo y complicado, pero después de algunas repeticiones te darás cuenta que sólo lo parece. Afortunadamente no siempre es necesario hacerlo todo a mano.

En el primer globo: El uso de plantillas te facilitará mucho el trabajo al dibujar llantas. Por ejemplo, existe una gran variedad de círculos, de óvalos, de figuras y plantillas para hacer curvas, etc.

En el segundo globo: No es malo usar plantillas y regla, pero no dejes de ejercitar tu pulso; el buen entintador hace uso de ambos recursos.



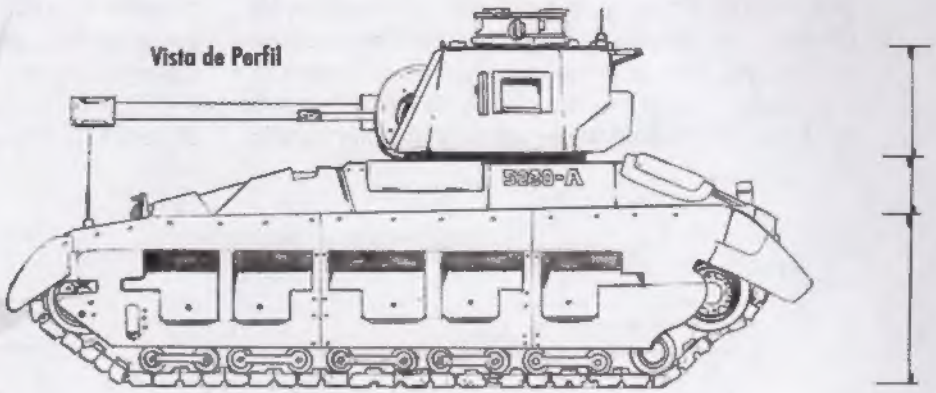
EL TANQUE

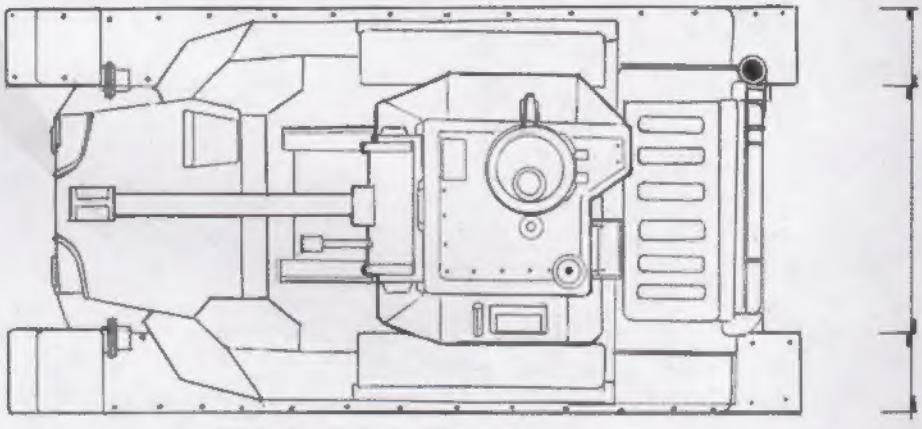
Uno de los vehículos más representativos, al menos de los terrestres y quizá el más usado en la guerra, es el tanque. Éste debe su nombre a la manera en que eran introducidos en territorio enemigo, pues los hacían pasar por tanques de agua y de ahí que estos vehículos, inspirados en los tractores agricultores, se llamen así.

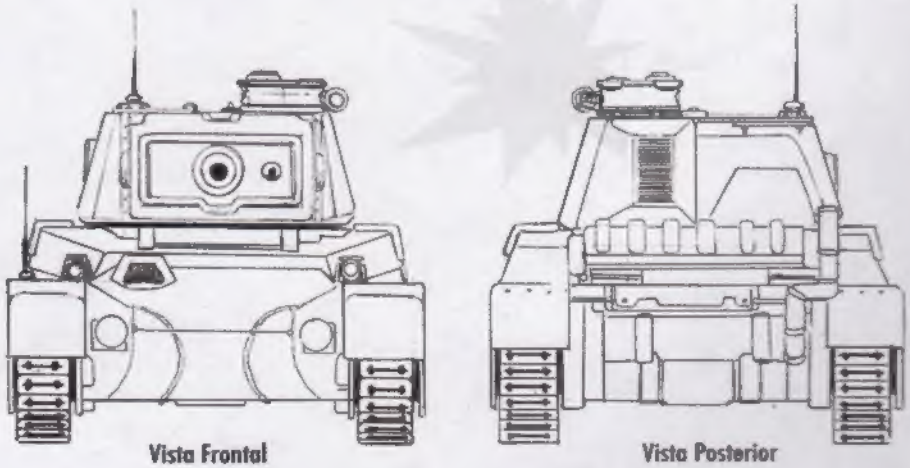
Aquí tienes el ejemplo de un tanque, que es parecido a un armadillo; está blindado totalmente, incluso las partes móviles. Las acotaciones marcan las partes en que lo dividimos para entenderlo y dibujarlo más fácilmente.

La parte superior gira sobre su propio eje, para que el cañón del tanque ataque en distintas posiciones. La parte de en medio corresponde al cuerpo de éste y la parte más grande corresponde a la oruga.

En la vista superior podemos ver el grosor del cuerpo y las orugas del tanque.







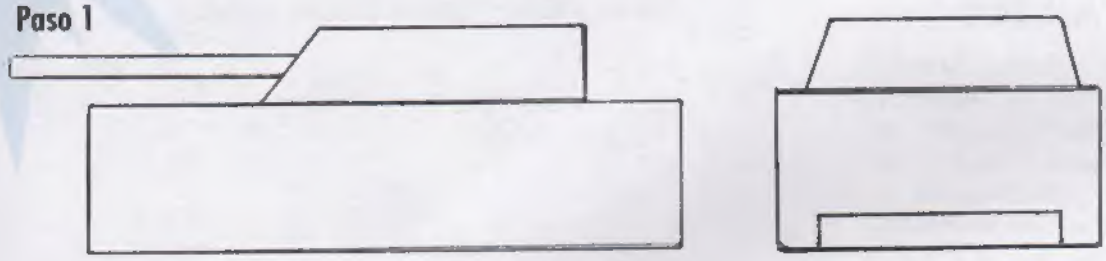
PARA DIBUJAR UN TANQUE

El primero en dibujar un tanque (o algo parecido) fue Leonardo DaVinci. Su idea era un carro de combate acorazado con madera, pero los de hoy son mucho más complejos y afortunadamente no tenemos que ser DaVinci para dibujarlos. Además dibujar un tanque es realmente muy sencillo.

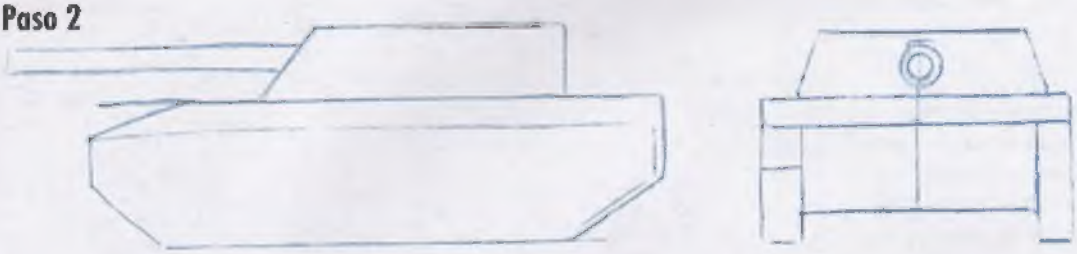
Observa los pasos para dibujarlo; al principio no es más que un rectángulo sobre otro, el detalle es el que le dará realismo a nuestra máquina de guerra.

El ejemplo 3, es el dibujo de un tanque sin perspectiva.

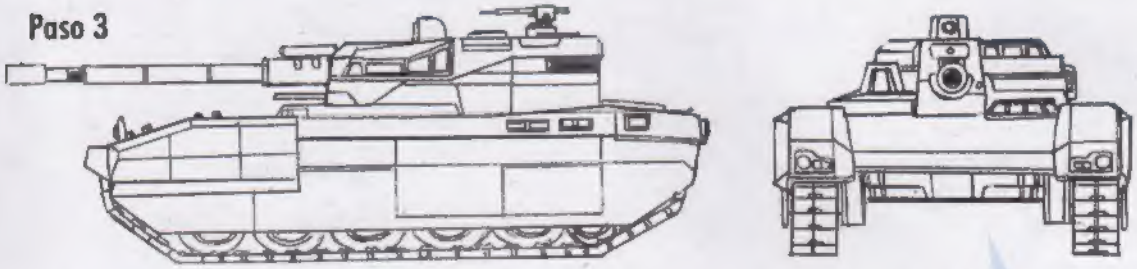
Paso 1



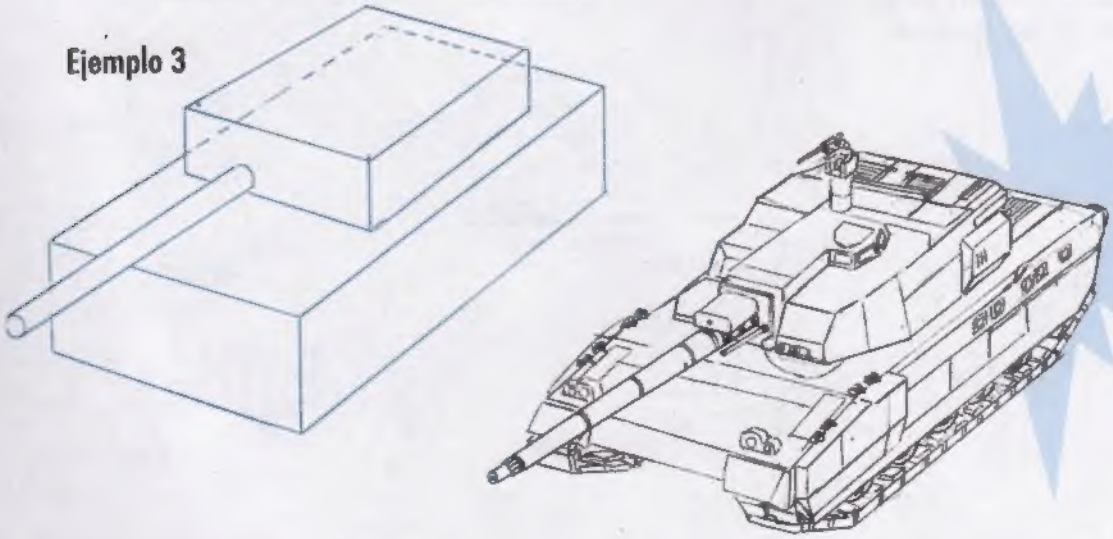
Paso 2



Paso 3

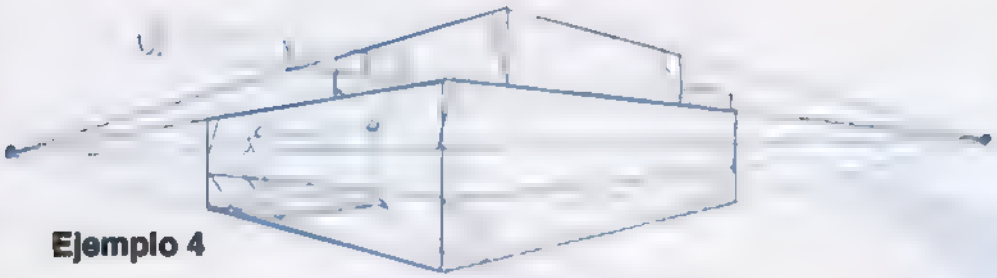


Ejemplo 3



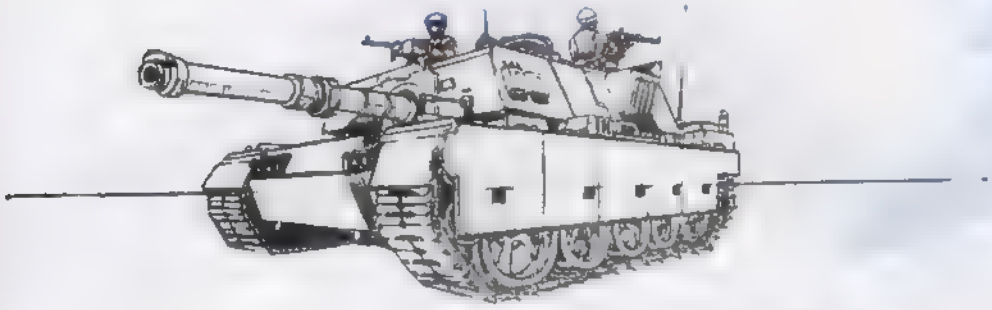
DIBUJANDO UN TANQUE EN PERSPECTIVA

La base es muy fácil de dibujar; dos cajas, una encima de otra, la superior con un cañón como en el ejemplo 4. Vamos detallando sobre esa base. Si hay muchas líneas, calca.



Ejemplo 4

Los tanques, además del cañón, cuentan con una o varias ametralladoras de alto calibre, y a pesar de su tamaño y peso pueden moverse (variando según el modelo) a una velocidad media de 50 Km./h.

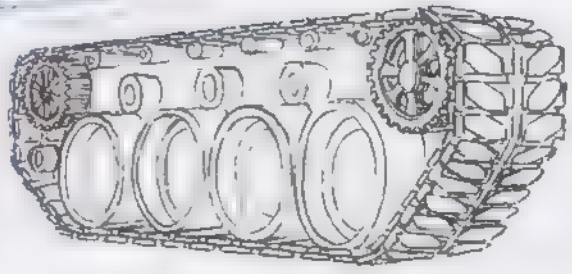


A

DIBUJANDO LA ORUGA DE UN TANQUE

Lo más difícil de dibujar de un tanque es, quizá, la oruga. Para dibujarla partiremos de una base rectangular y la cortaremos para darle forma (A). Enseguida dibujamos las o la polea de transmisión (los engranes) y el tren de rodamiento. La oruga la bocetamos dibujando rayas horizontales y paralelas (B). Por último se detalla. Existen gran variedad de orugas y ésta es un ejemplo

B

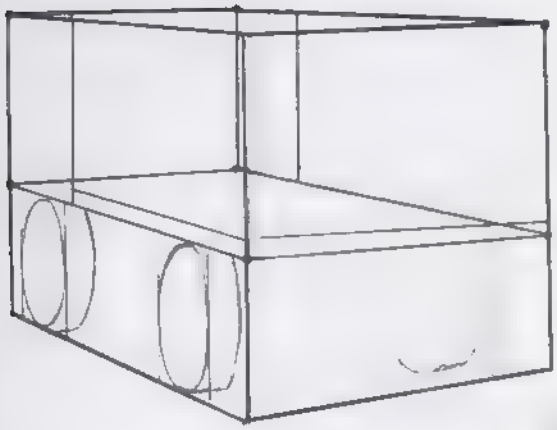


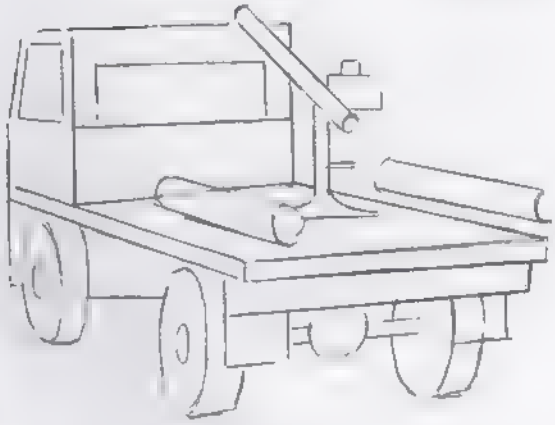
C

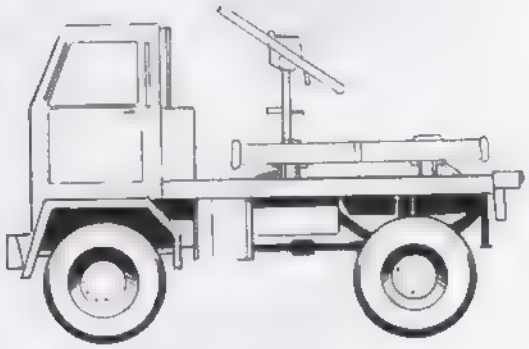
ARMAMENTO ANTIAÉREO

Este vehículo en particular está armado con misiles antiaéreos. Pueden derribar aviones a 6 Km. de distancia y son muy difíciles de detectar.

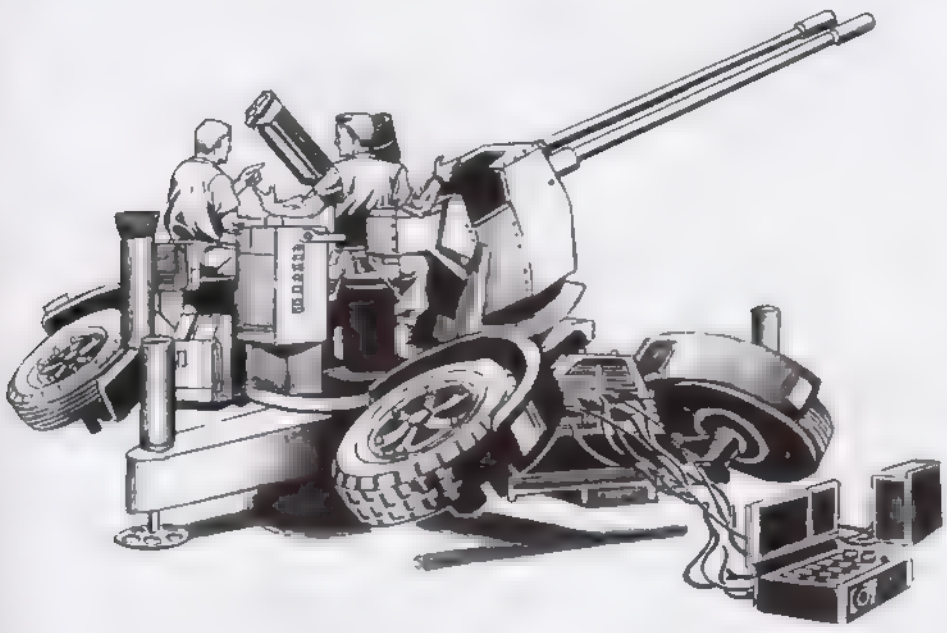
Observa la base; casi no tiene perspectiva, esto indica que el vehículo está siempre visto de lejos.





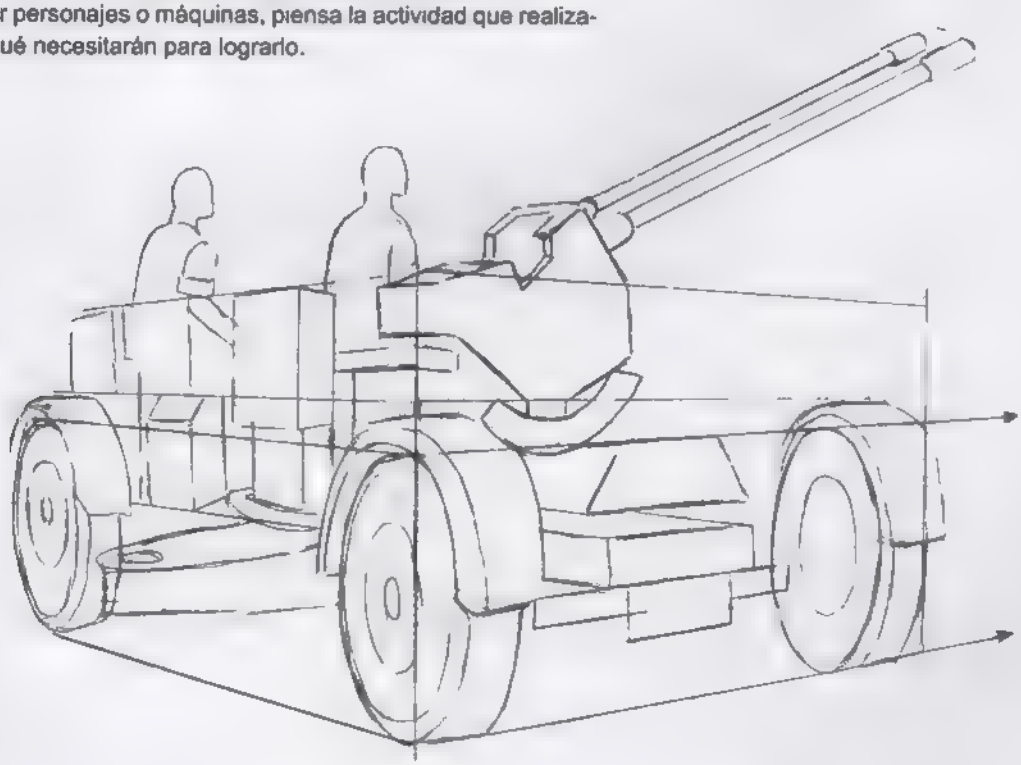


Los vehículos militares son muy cuadrados, esto representa una ventaja al dibujarlos. Al aumentar el vehículo con soldados, el dibujo adquiere un carácter bélico más notable.



El vehículo que vemos en la ilustración es un cañón antiaéreo bitubo de origen suizo. Es un vehículo muy interesante, consta de dos cañones gemelos, montados sobre un afuse giratorio y es remolcado sobre cuatro ruedas, pero una vez que está en posición de disparo, sus cuatro ruedas se rebaten hidráulicamente y se fija al suelo. Teniendo una base firme, el cañón tiene gran precisión y puede disparar 550 disparos en sólo un minuto, teniendo un alcance máximo vertical de 4 Km. y horizontal de 11.2 Km. Además de esto, puede ser disparado mecánicamente o electrónicamente. Es un arma ideal para derribar aviones o helicópteros a baja altura.

Observa como es este vehículo en posición de remolque Puedes darte cuenta que la creatividad en los vehículos de guerra se hace presente, debido a la necesidad de transportar y atacar.
Al diseñar personajes o máquinas, piensa la actividad que realizarán y lo qué necesitarán para lograrlo.



EL CAÑÓN

El Cañón es un arma de guerra que existe desde la antigüedad. A pesar que los cañones antiguos resultan muy rústicos en comparación a los modernos, conservan la misma estructura e idea. Esto es el cuerpo del cañón y el cañón mismo (es decir, el tubo por donde pasa la bala) (1), un sistema de remolque (2) y un sistema de sujeción (3). En la **Figura 1**; cañón de 75 mm. 1914. El cañón actual, **Figura 2** es mucho más grande, preciso y automotor. Su sistema de remolque es limitado, pero propio y cuanta con dos posiciones. En posición de remolque, el sistema de sujeción junto con las llantas se contraen, quedando paralelas al cañón, como indican las flechas en la **Figura 3**. En posición de ataque, el sistema de sujeción abre su compás y se sujeta al suelo, como en la **Figura 4**. En los tanques y cañones, los proyectiles que disparan se llaman "obús" y son muy grandes **Figura 5**. Este cañón es particular, usa obús de 155 mm., o lo que es lo mismo 15.5 cm., no de largo, sino de diámetro, considerando que los obús son de forma cilíndrica.

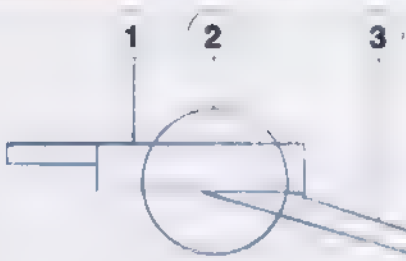


Figura 1

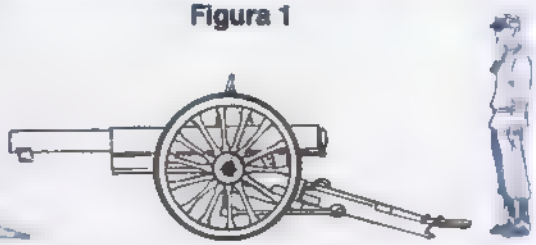


Figura 2

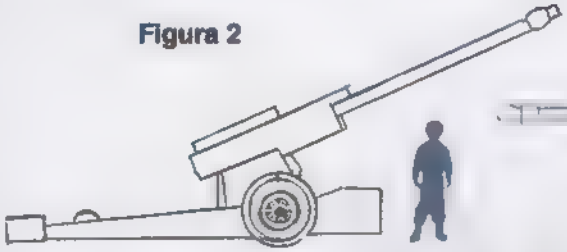


Figura 3

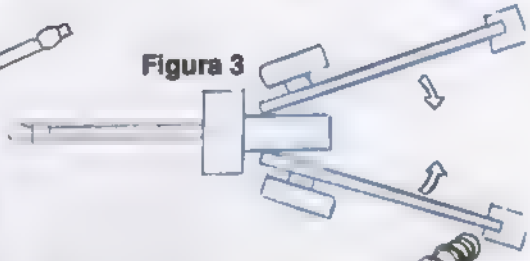


Figura 4

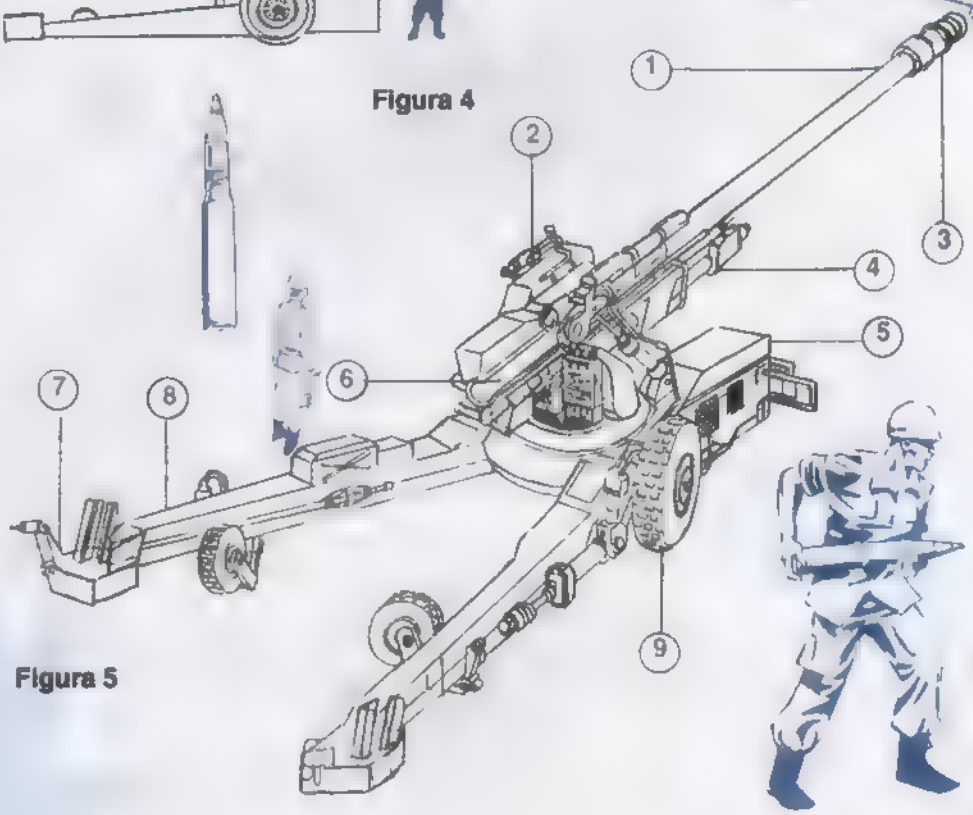
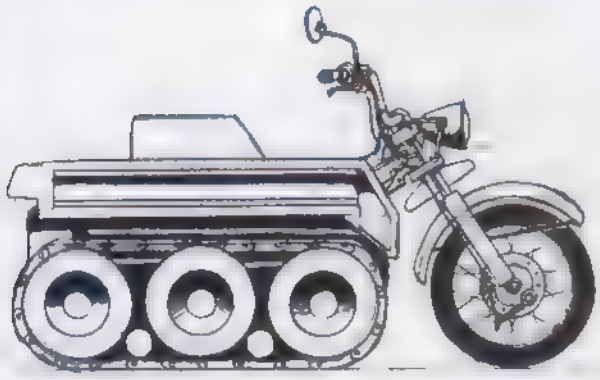
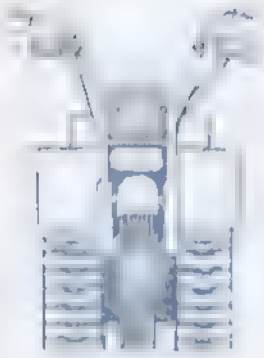


Figura 5

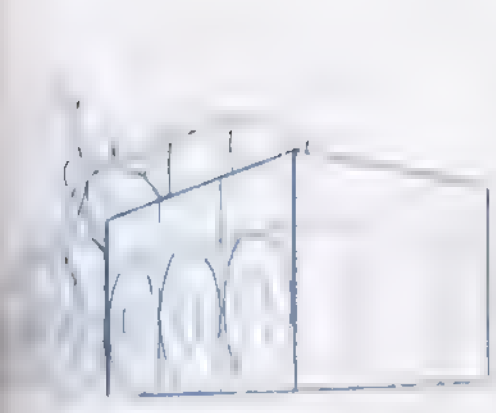
1. Tubo
2. Puesto del apuntalador o tirador
3. Freno de boca
4. Cilindro de los frenos de retroceso
5. Motor para desplazamientos limitados
6. Depósito de munición
7. Sistema de sujeción
8. Brazo articulado
9. Rueda principal motorizada

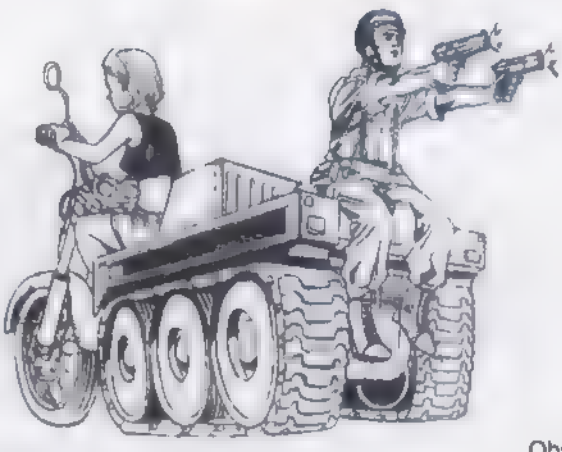
VEHÍCULOS COMBINADOS





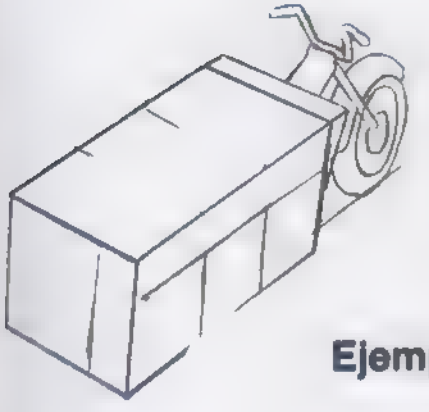
El vehículo que vemos aquí parece la creación de un dibujante de cómic, pero no es así. Este vehículo, combinación de motocicleta y tanque, realmente existió o existe y se usó durante la Segunda Guerra Mundial. La oruga le permite moverse por todo tipo de terreno, mientras su sistema de manejo lo hace tan eficaz como el de una motocicleta convencional.





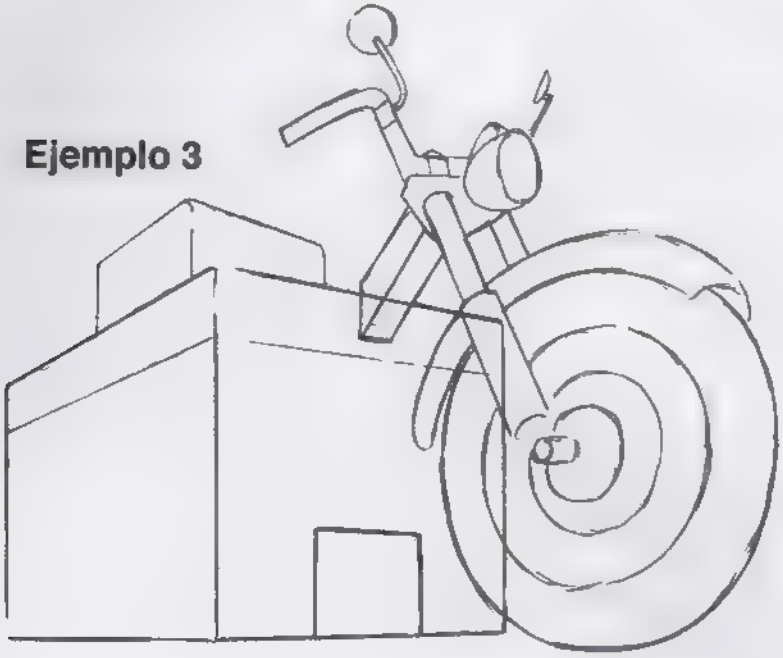
Ejemplo 1

Observa en los **ejemplos 1 y 2**, es muy sencillo dibujar este vehículo; primero dibuja el vehículo y luego los monitos, no al revés.

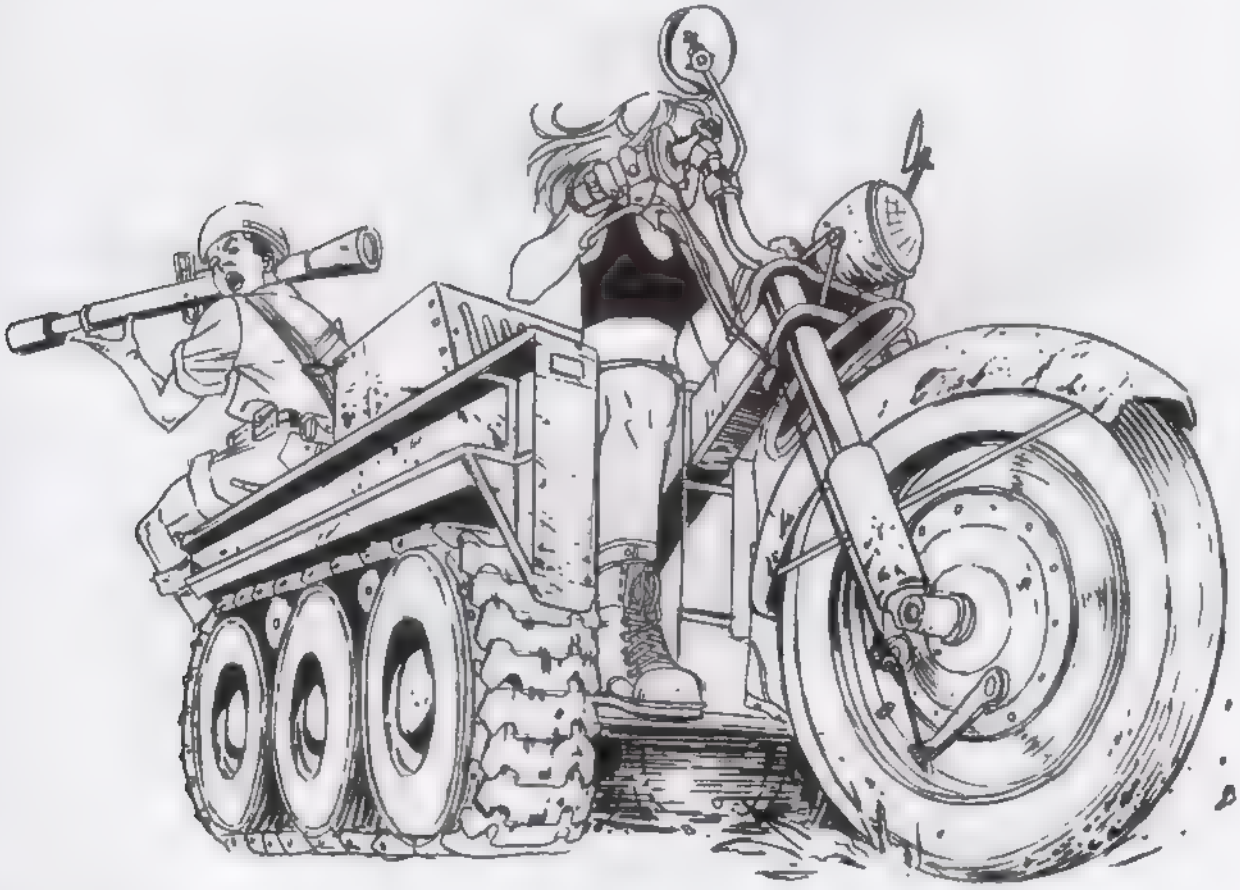


Ejemplo 2

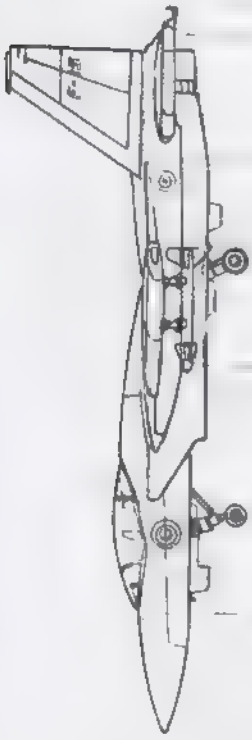
Ejemplo 3



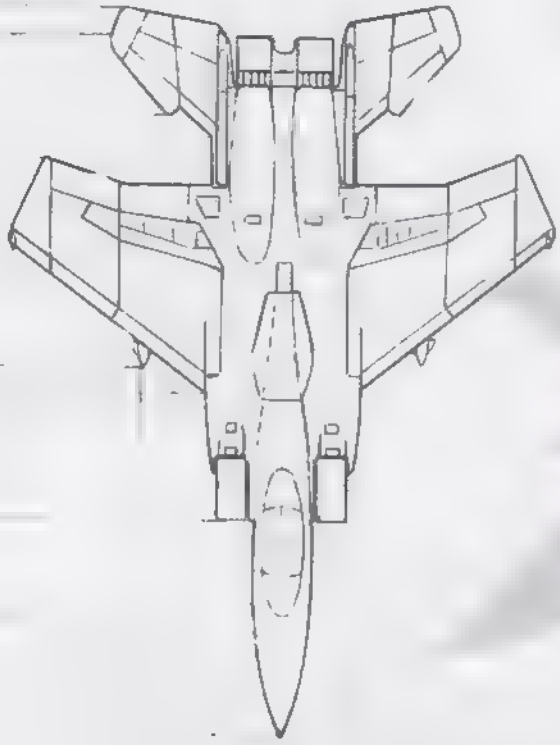
Este vehículo está dibujado visto a nivel del suelo. Esta vista se logra colocando la caja por encima del horizonte. Cuando observamos algo desde el suelo, el objeto da la sensación de grandeza. Experimenta y diviértete con el uso de la perspectiva.



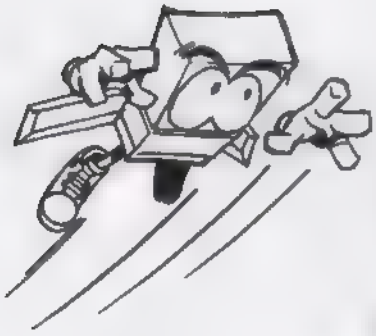
Vista lateral

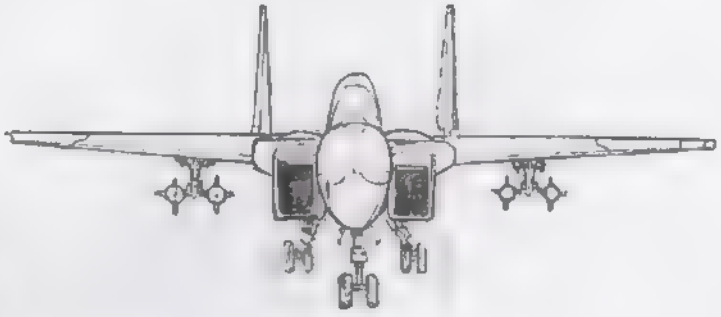


Vista superior



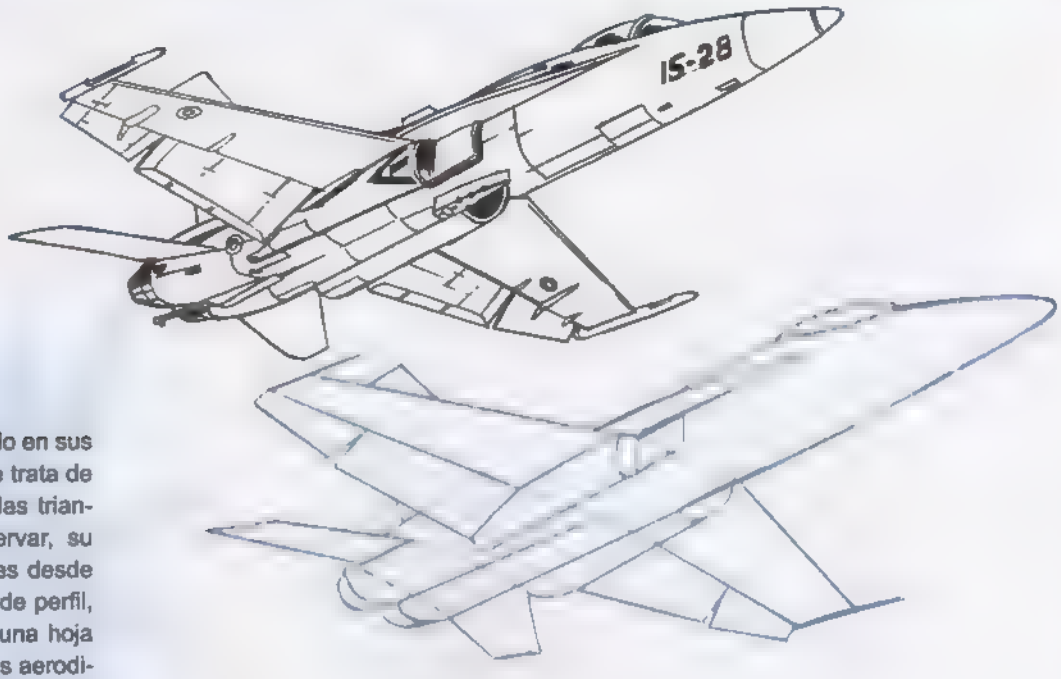
Desde que el hombre aprendió los principios del vuelo, apareció en escena una máquina de guerra que no se había visto y que no ha dejado de verse desde entonces. Nos referimos al Avión de Combate. Han existido un sinnúmero de aviones de combate a través de la historia, algunos de ellos de ataque, otros de reconocimiento, espionaje, etc. Requeriría un tratado aparte el intentar ver su evolución y variedad con el paso de los años. Lo que sí podemos hacer, es aprender las bases para el dibujo de uno de los aviones más famosos, fruto de la experiencia en la construcción de generaciones de aviones de combate: El F-15.



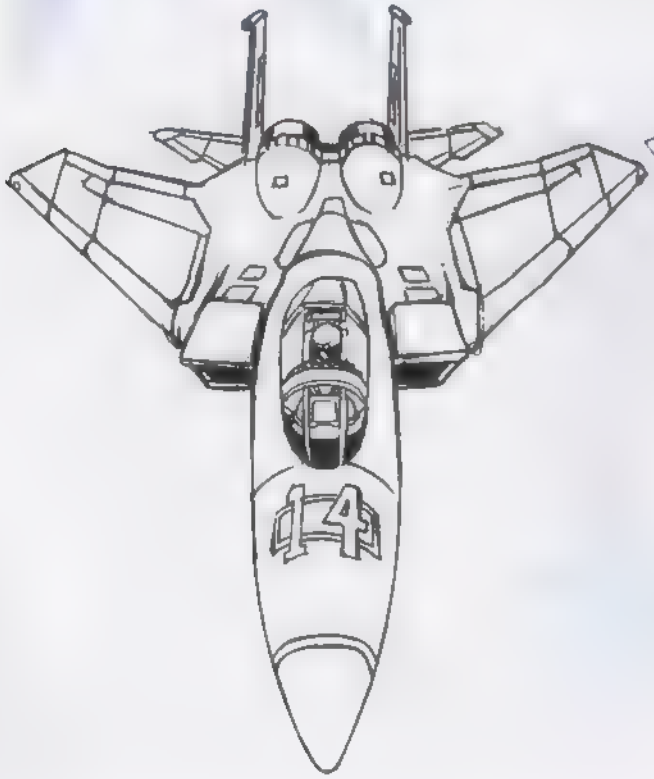


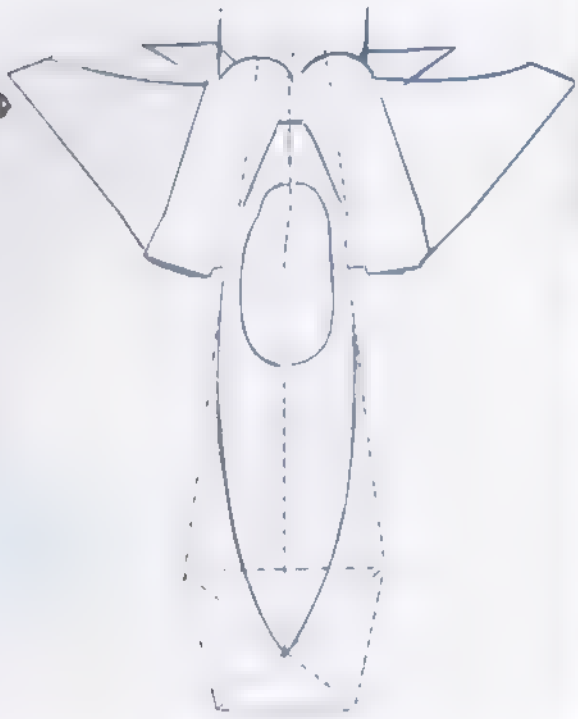
Vista frontal

En la ilustración, el cañón completo del F-15, aviones supersónicos, difíciles de detectar, muy maniobrables y armados con poderosos misiles, también supersónicos.



El dibujo de un F-15 es sencillo en sus bases, de manera general, se trata de un cilindro puntiagudo con alas triangulares. Como puedes observar, su cañón es muy amplio si lo ves desde arriba, pero visto de frente y de perfil, es muy delgado, parecido a una hoja de papel. Estas características aerodinámicas, entre otras, le permiten al F-15 ser uno de los aviones de combate modernos más letales.





EL HELICÓPTERO

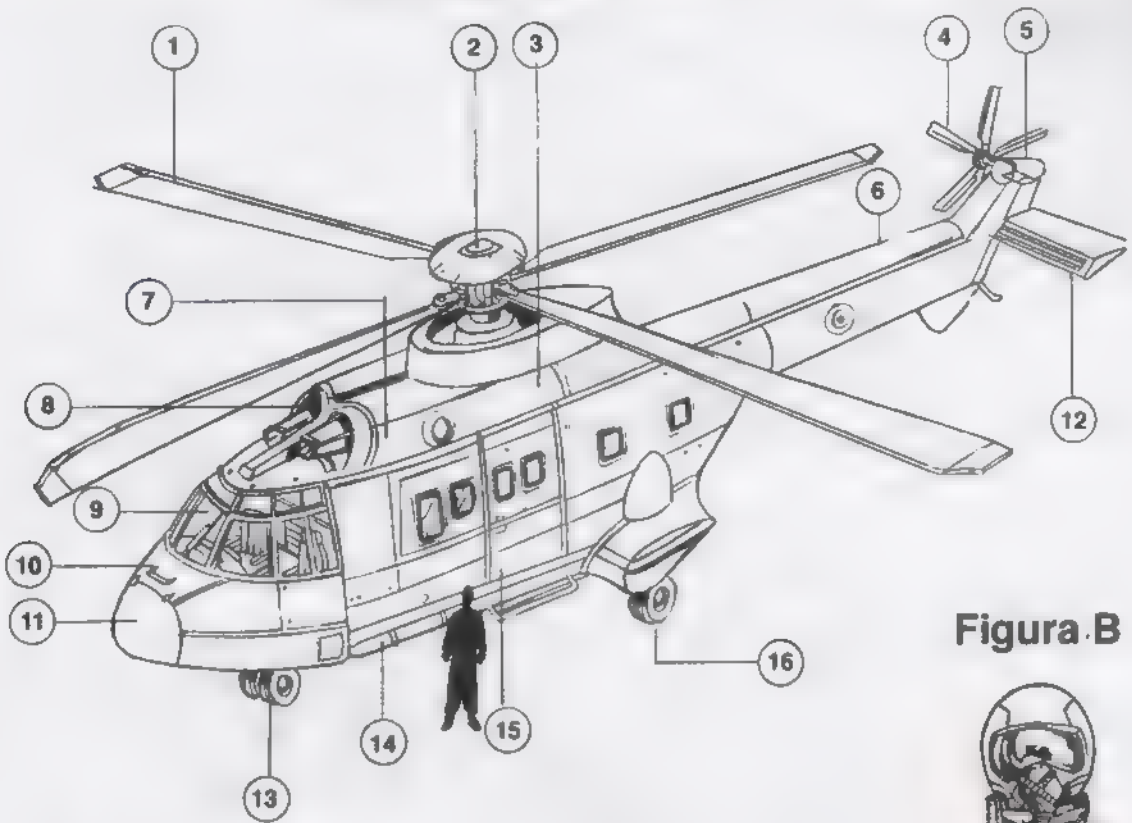
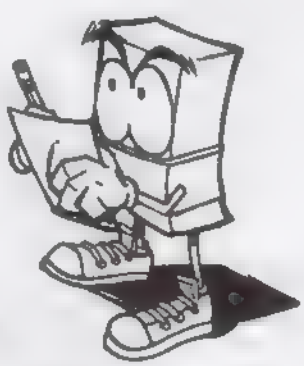


Figura B

Por sus capacidades de vuelo y maniobra, el helicóptero es una máquina que no falta en las guerras actuales.

El helicóptero que ves aquí es un Superpuma 332; una máquina de grandes proporciones, como se puede ver en la ilustración. Este vehículo nos será de utilidad para mostrar sus partes principales.

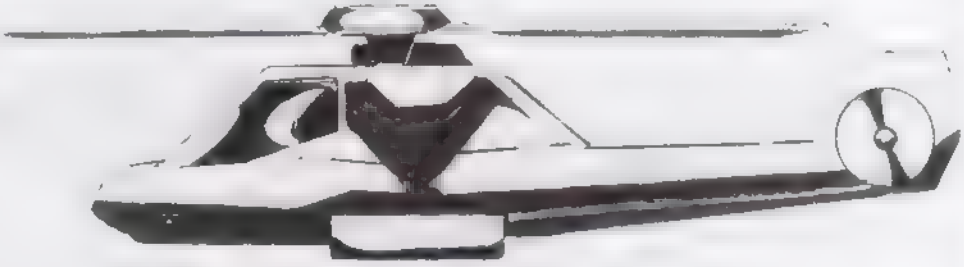


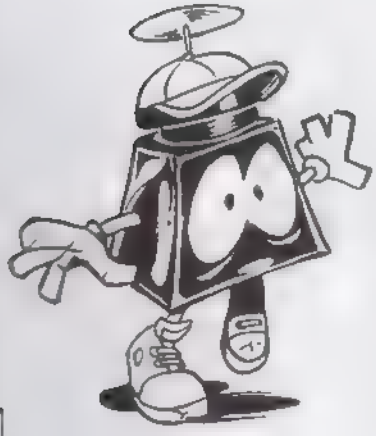
1. Pala de material compuesto
2. Rotor principal
3. Aquí se encuentran las toberas de helicóptero
4. Rotor anticuaderna
5. Luz anticolisión
6. Por aquí pasa el árbol de transmisión, que permite el movimiento del roto anticuaderna
7. En el interior están las turbinas
8. Rejillas de entrada de aire
9. Cabina biplaza
10. Detector de escarcha
11. Radar meteorológico
12. Plano fijo con descongelador
13. Tren delantero
14. Depósito de carburante
15. Puerta de acceso
16. Tren de aterrizaje principal replegable

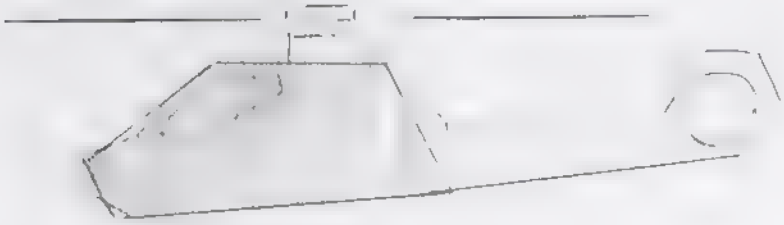
En la Figura se ve un piloto de un helicóptero de combate.

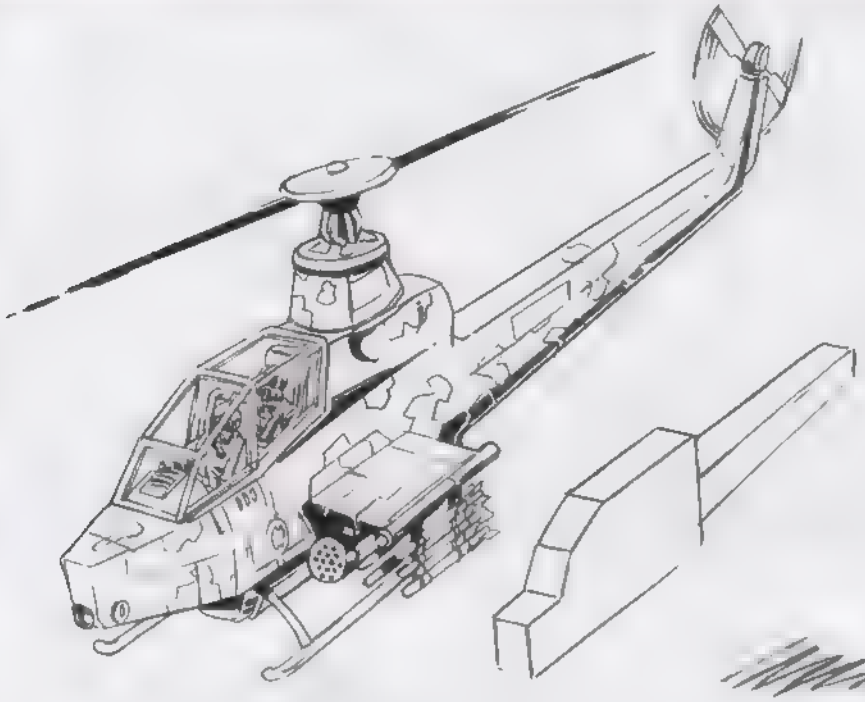
OTROS HELICÓPTEROS

El ángulo más importante a conocer para dibujar un helicóptero, es la vista de perfil. Si conoces la vista lateral de memoria, te resultará muy fácil las demás vistas. Para aprender más fácil la vista lateral la comparamos con una figura geométrica, que es la que aparece sombreada en ambos ejemplos. Este método no es muy recomendable cuando se trata de cosas que se mueven, como animales o personas, pero en objetos que siempre son iguales puede ser un recurso de aprendizaje. Primero se dibuja la figura geométrica y se van agregando las partes restantes

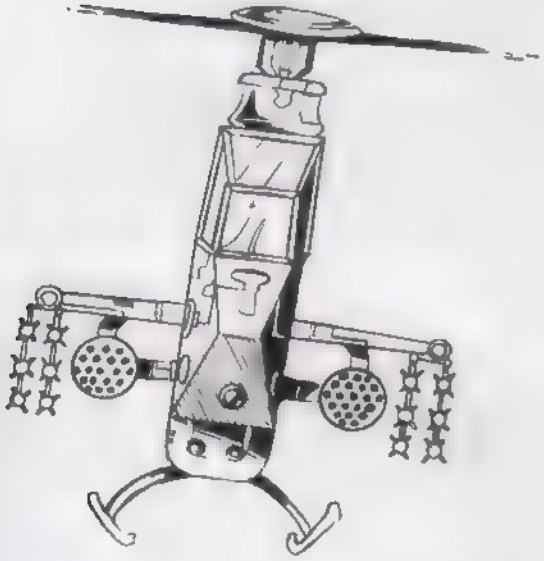


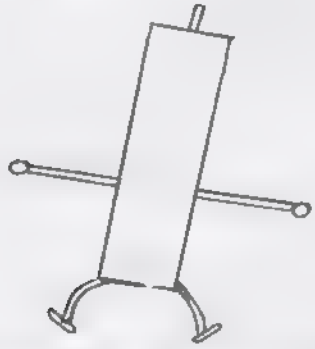


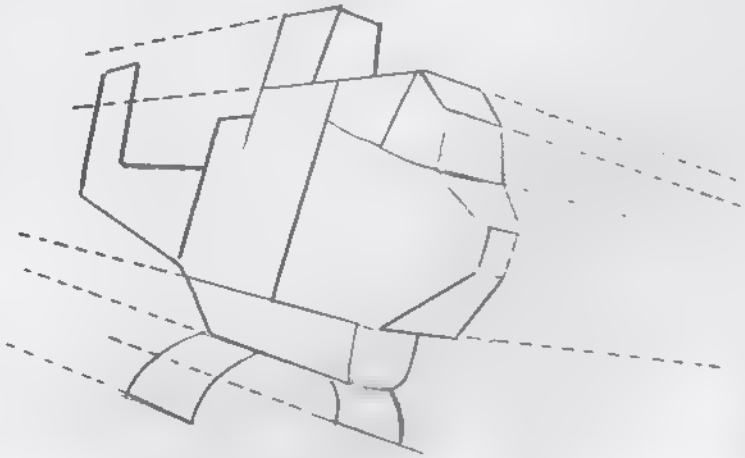




Aquí tenemos tres ejemplos del mismo helicóptero de combate. Está armado con 12 misiles y 2 ametralladoras, haciéndolo bastante eficaz a la hora del ataque, se ve bastante robusto al mirarlo de perfil, pero visto de frente es muy delgado, parecido a un pez.





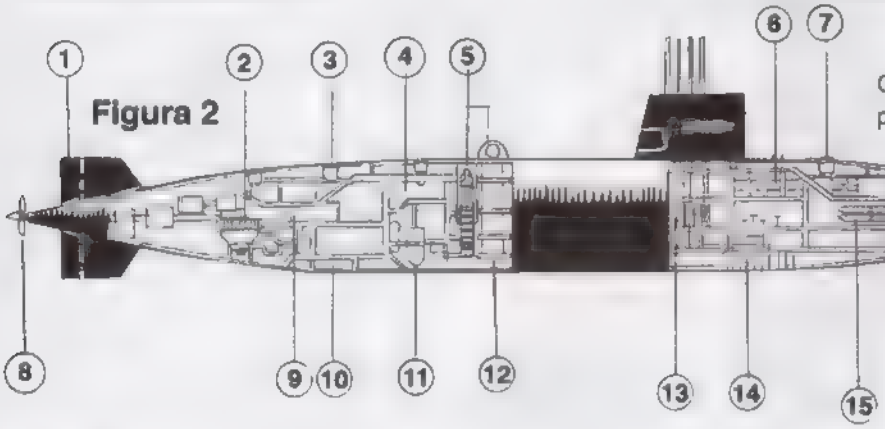


CREANDO UN SUBMARINO

Figura 1

Antes de dibujar esta caja, debe haber una idea fija en tu mente del tipo de vehículo que quieres. Si lo quieres realista, cómico, chistoso, que se vea imponente, etc. Una vez bien definida tu idea, entonces dibuja la caja.

Figura 2



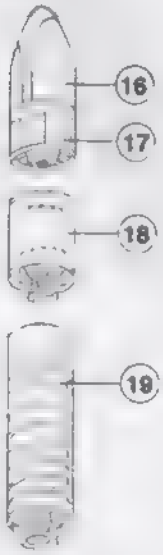
Observa esta lista para identificar las partes principales del submarino (Figura 2).

1. Timón de dirección
2. Turbina de propulsión
3. Cámara de salvamento posterior
4. Regeneración de atmósfera
5. Tubo lanzamisiles
6. Camarotes
7. Cámara de salvamento delantera
8. Hélice
9. Puesto de control de la propulsión
10. Lastre
11. Compartimiento reactor-intercambiador
12. Sistema de lanzamiento
13. Locales técnicos
14. Acumuladores
15. Puesto de torpedos

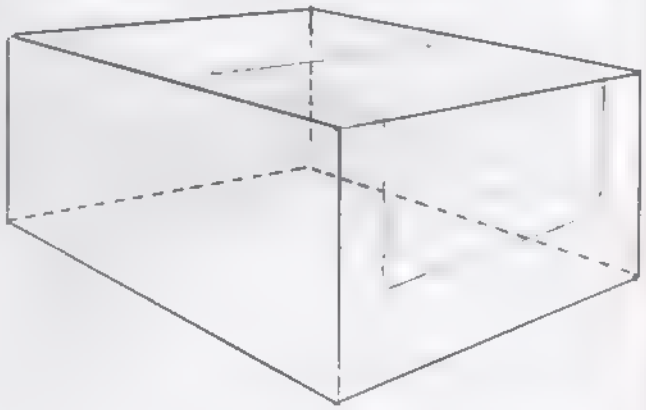
EL SUBMARINO

El Submarino es una máquina de guerra de todos conocida. Los torpedos y los misiles mar-tierra son sus armas de ataque. Es una máquina muy fácil de dibujar como puedes ver en la Figura 1. Es un rectángulo alargado al que le hemos recortado algunas secciones (áreas sombreadas). El funcionamiento de un submarino es bastante simple e ingenioso, para sumergirse utiliza un compartimiento que estando vacío, permite al submarino mantenerse a flote. Este compartimiento es el lastre. Cuando se desea que el submarino se sumerja, el lastre se abre, dejando entrar agua de mar en él. Una vez lleno de agua, provoca que el submarino se hunda, debido a que su peso ha superado el peso del agua de mar Recuerda, si algo es más pesado que el agua, se hunde, mientras que si es más ligero, flota. El lastre permite variar este equilibrio a voluntad.

Figura 3



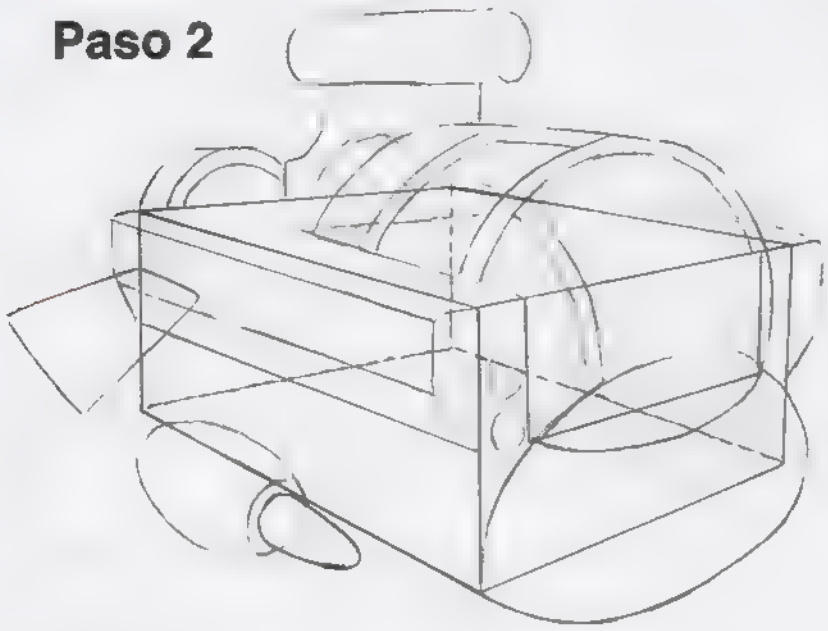
Paso 1



16. Cono contenedor de carga nuclear de cabezas múltiples
17. Primera fase
18. Segunda fase
19. Tercera fase

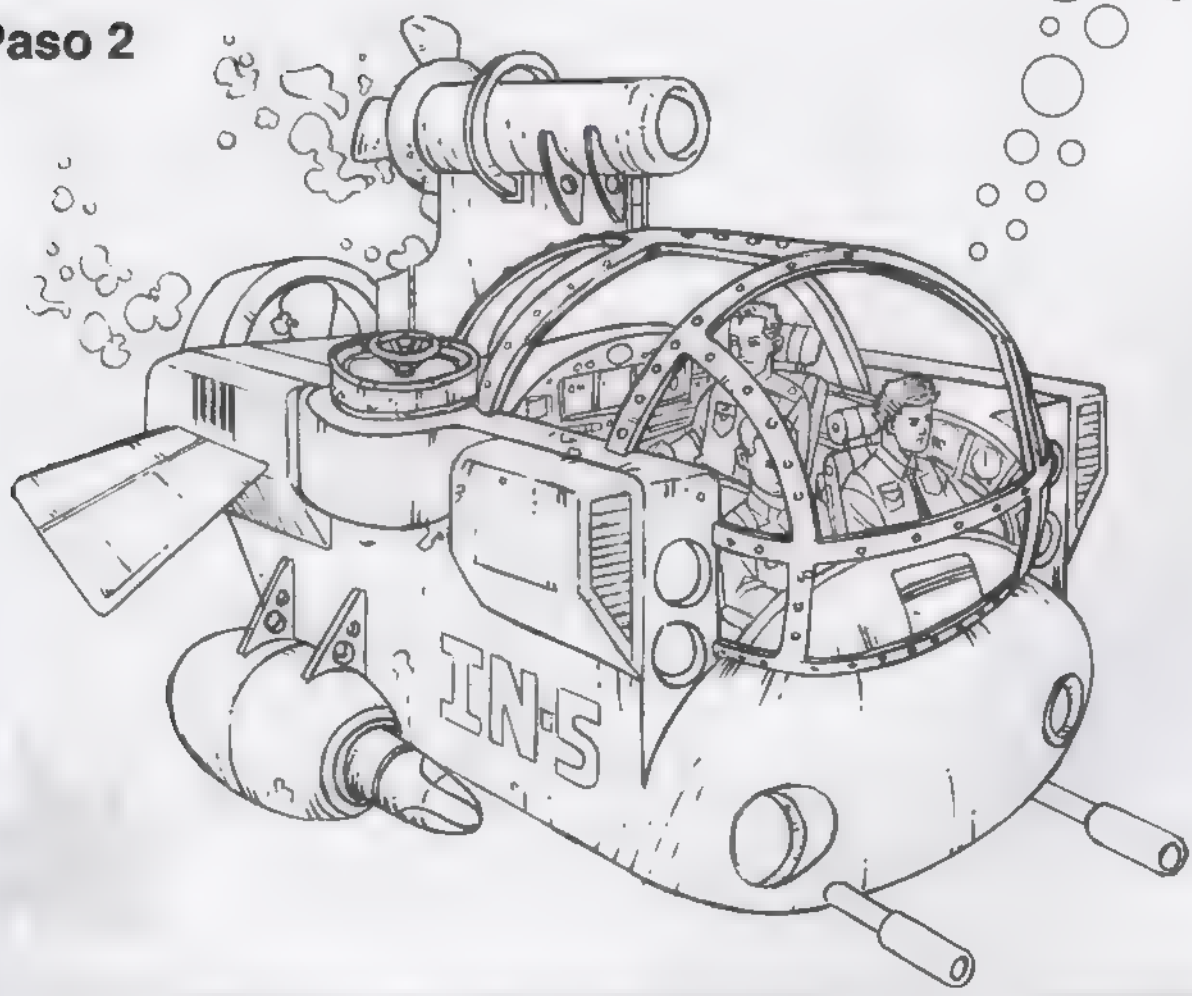
En la Figura 3, un misil nuclear mar-tierra m-45, mide 11.05 metros de altura, su diámetro es de 1.93 metros, pesa 35 toneladas y su alcance es de más de 4000 Km. Sus partes:

Paso 2



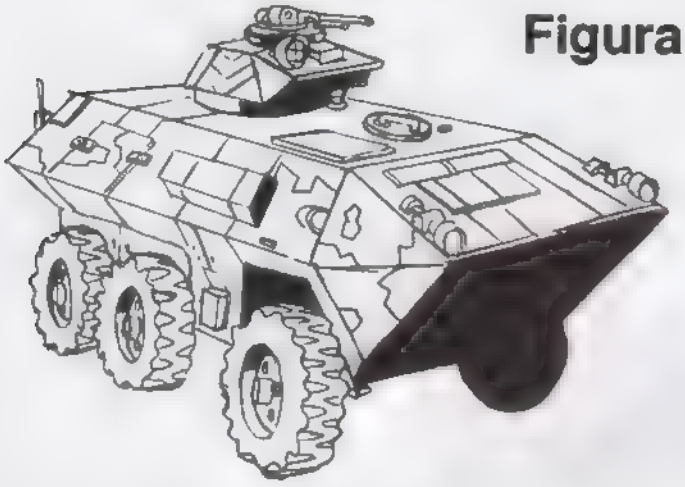
En esta ocasión nos inclinamos por dibujar un submarino pequeño y gracioso, pero con armas y tripulado por varios soldados. En el paso 2 definimos la estructura de todas sus partes y volúmenes. Una vez definido este paso, detallar es cuestión de paciencia, dibujando remaches, abolladuras, etc. Lo importante en este tipo de dibujos (y en todos) es partir de una base sólida y haciéndolo por pasos. Imposible intentar un dibujo así al cálculo o a una mano alzada.

Paso 2



CREANDO UN VEHÍCULO DE GUERRA IMAGINARIO A PARTIR DE UNO REAL

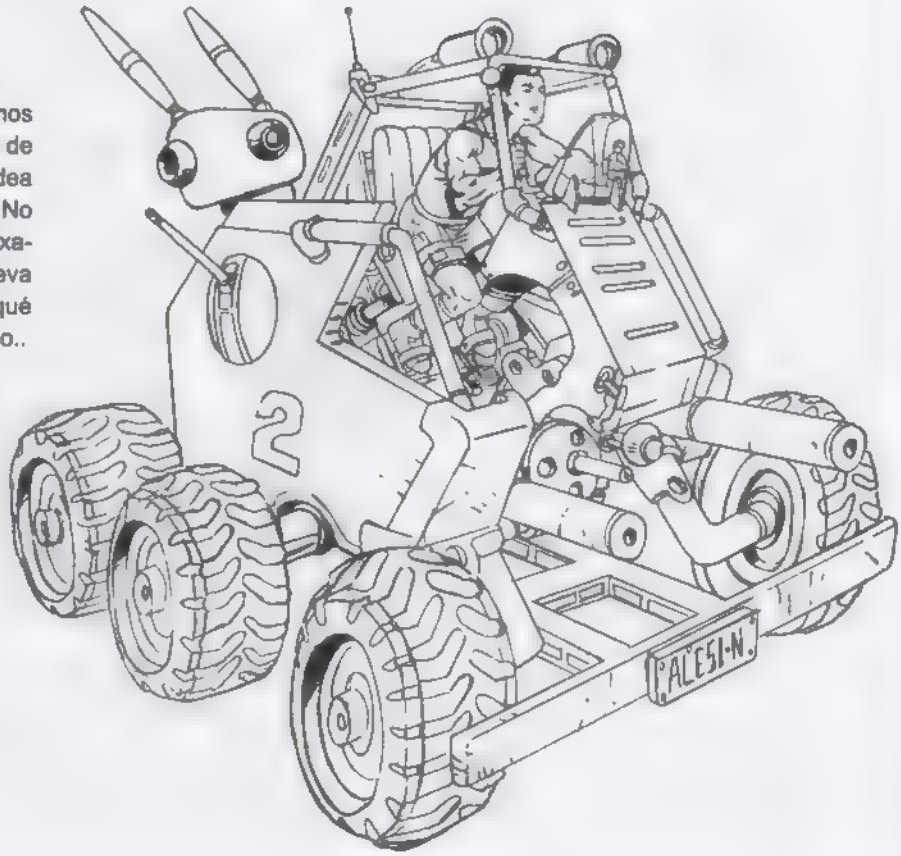
Figura 1



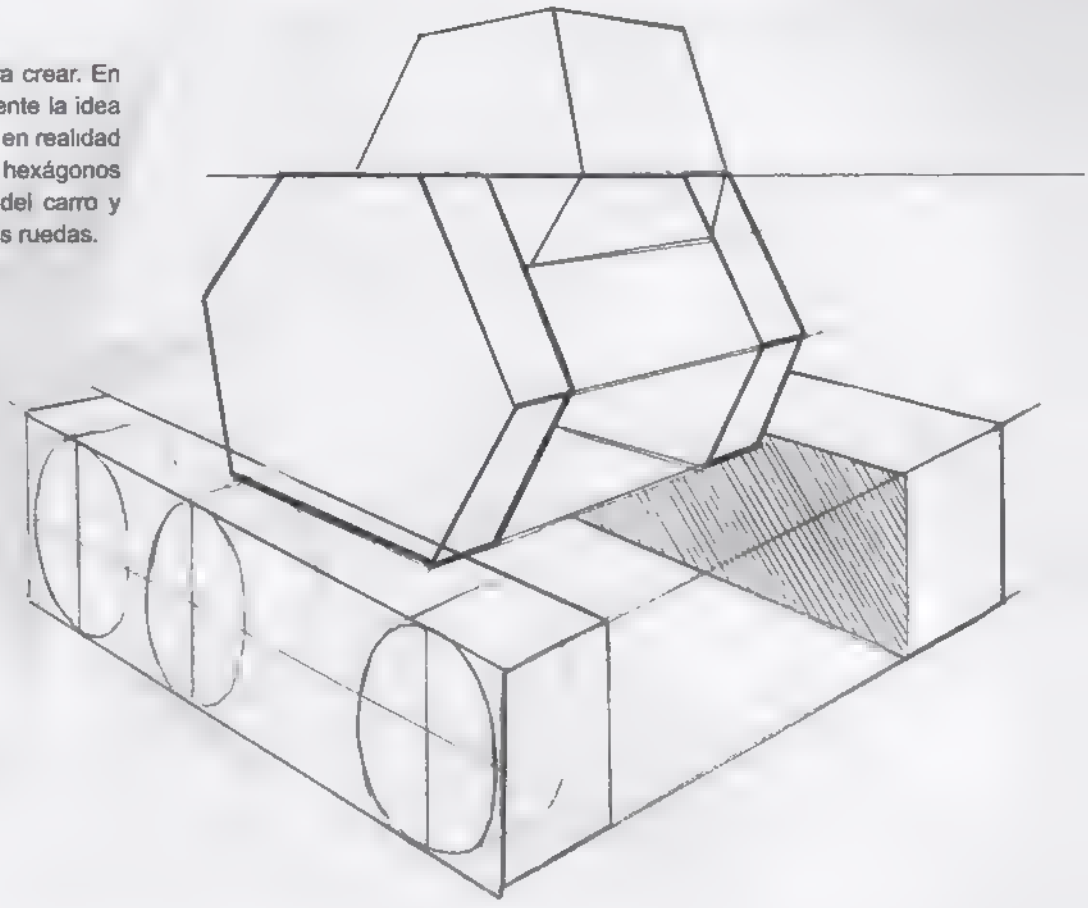
El vehículo de la Figura 1 es real, pero quizá nos resulte aburrido dibujar algo que ya existe o tal vez pensamos que se puede ver más espectacular

Figura 2

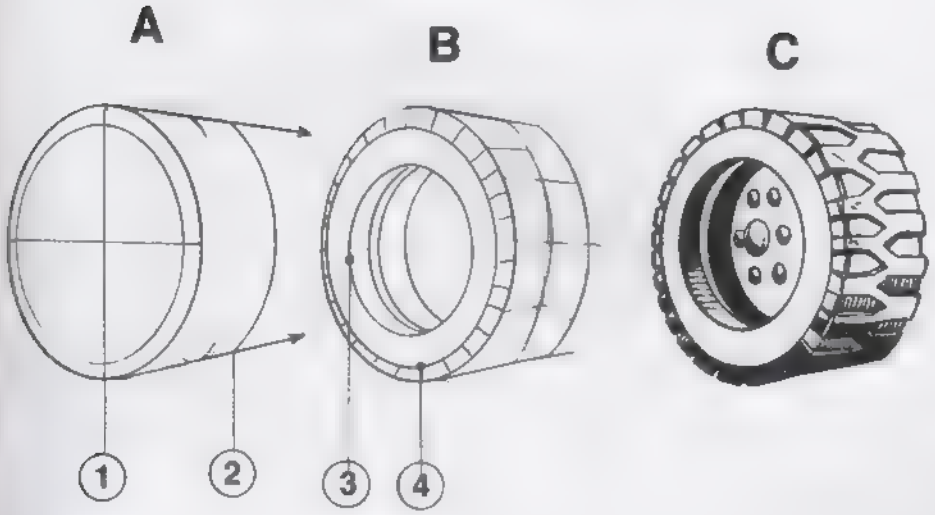
En realidad, el vehículo que creamos (Figura 2) dista mucho del vehículo de la Figura 1, pues sólo tomamos la idea de las 6 ruedas, pero de eso se trata. No intentamos sólo tomar un vehículo y exagerarlo o estilizarlo, sino crear una nueva máquina de guerra. Vamos a ver de qué base partimos para hacer este vehículo..



Realmente no hay reglas para crear. En este dibujo teníamos ciertamente la idea de que tuviera 6 ruedas, pero en realidad comenzamos por dibujar los hexágonos que le dan forma al cuerpo del carro y luego las cajas para dibujar las ruedas.



PARA DIBUJAR LLANTAS

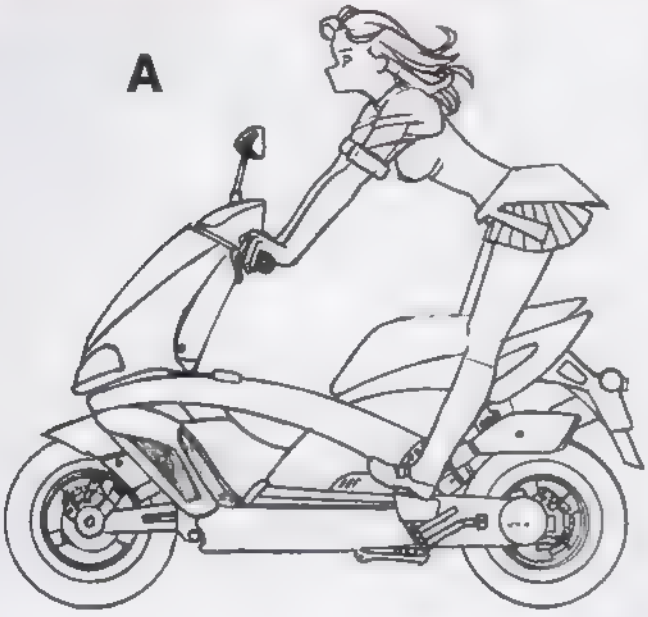


En este caso usamos plantillas, primero trazamos un óvalo (1) y por medio de un punto de fuga le damos profundidad. La curva (2) está hecha con el mismo óvalo usado al principio.

Para dar tridimensionalidad a la llanta, el óvalo 3 no es colocado al centro del óvalo (1) sino un poco adelante, al igual que el óvalo 4.

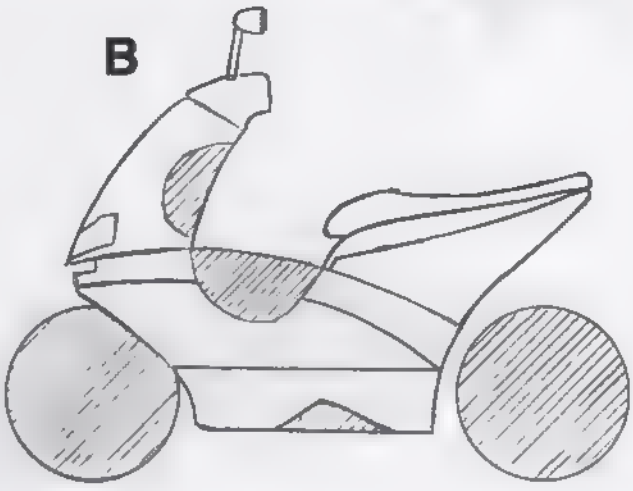
Por último, la definición con tinta y sombras.

A



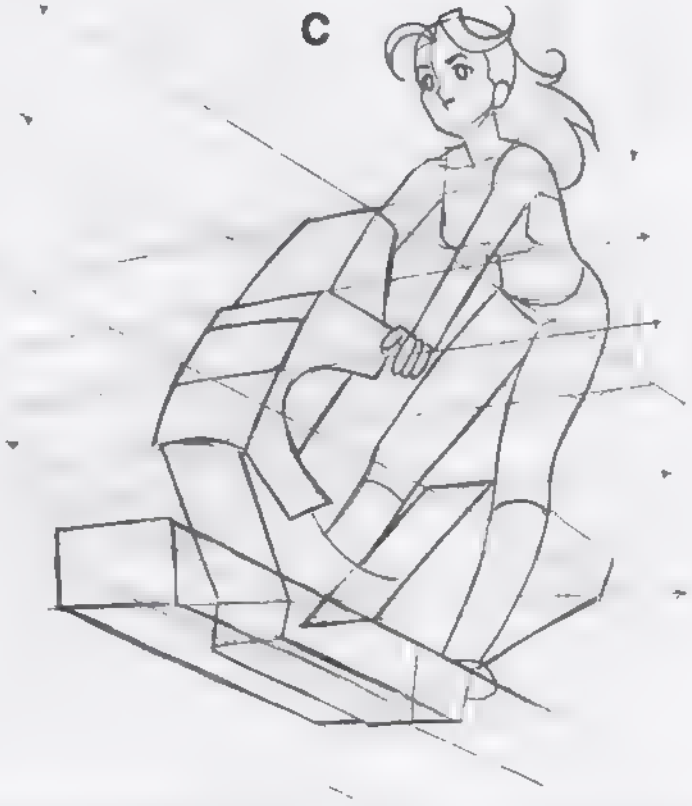
CREANDO UN VEHÍCULO DE GUERRA A PARTIR DE UN VEHÍCULO PACÍFICO

B

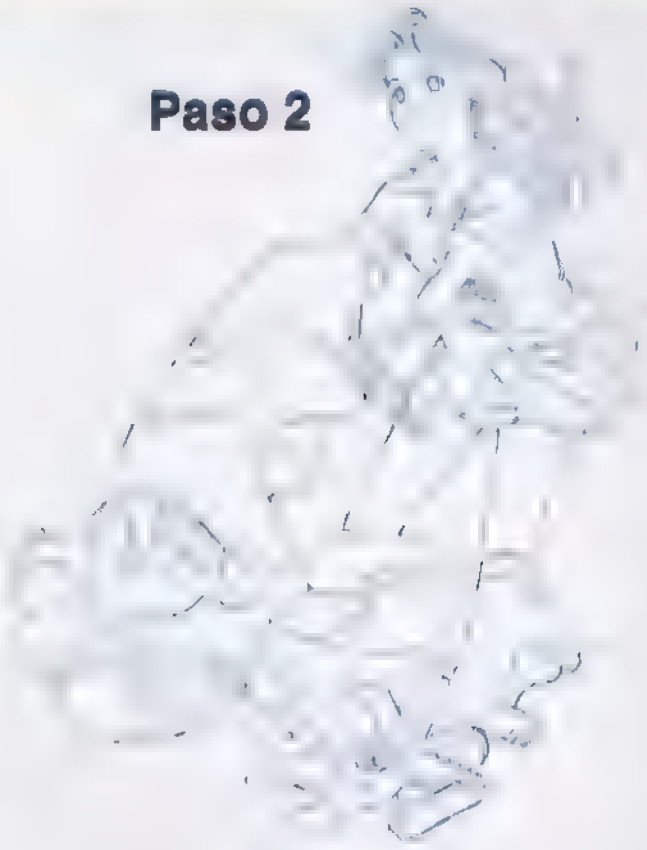


Para hacer esta creación nos basamos en una motoneta común (A). Tu creatividad jugará un papel muy importante; cada uno ve las cosas de manera distinta. En mi caso, lo que me llama la atención es el cuerpo de la motoneta, de modo que suprimimos las llantas y recortamos las partes sombreadas para estilizar. Lo que queda ya no parece tanto una motoneta, tomamos esta base y lo convertimos en un vehículo con trazos cuadrados (C). Las líneas de referencia nos ayudarán a mantener la coherencia geométrica de este vehículo.

C



Paso 2



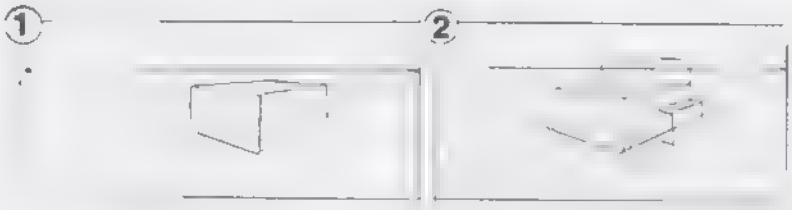
Paso 3

En seguida, usando las líneas rectas trazamos curvas. Quizá este paso te resulte difícil, requiere de práctica y sentido común. En realidad es más simple de lo que parece, es como transformar un rectángulo en una letra "O" mayúscula o un cero. Sólo se toman las esquinas de los cuerpos geométricos y se trasforman en curvas, lo realmente importante es tener una buena base cuadrada. En el paso 2, definimos el trazo y el vehículo es parecido a una motoneta voladora o una moto acuática. En el paso 3 tomamos la base del paso 2 y dibujamos además alas, un propulsor y una ametralladora delantera, incluso un tren de aterrizaje. Finalmente, entintamos. Puedes crear vehículos con lo que sea, como un televisor, un zapato, una lavadora, etc.

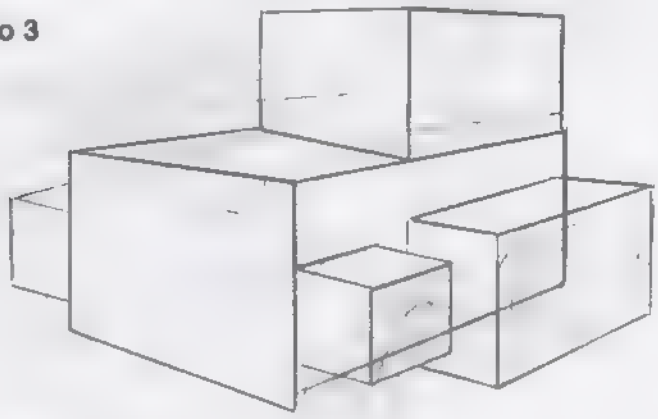
CREANDO UN VEHÍCULO COMBINANDO DOS IDEAS

Lo primero es tener una idea, sentir algo, ganas de dibujar algo que no ves pero te imaginas, es como ansiedad por mostrar algo que no se haya visto.

Ya teniendo una idea, tendrás una noción del volumen que ocupará. Ya sabrás si es un vehículo más alto que ancho o si será más redondo o más cuadrado. Si será simple o complicado. En base a esta noción, dibujarás (en este caso usamos 2 puntos de fuga) una caja, un prisma, para los demás será sólo una caja, pero tú debes ser capaz de ver un vehículo en esa caja.



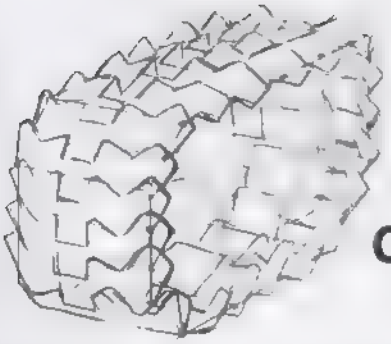
Paso 3



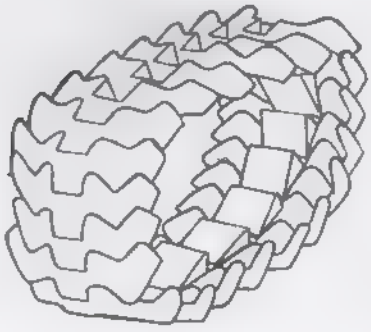
En el paso 2 definimos la base y colocamos sombras (al menos las ideamos). Se trata de un tanque combinado con un carro. El tanque con dos cañones y la oruga es inventada, los vehículos reales no tienen orugas así, para entender como se dibuja este tipo de orugas observa A, B, C y D.

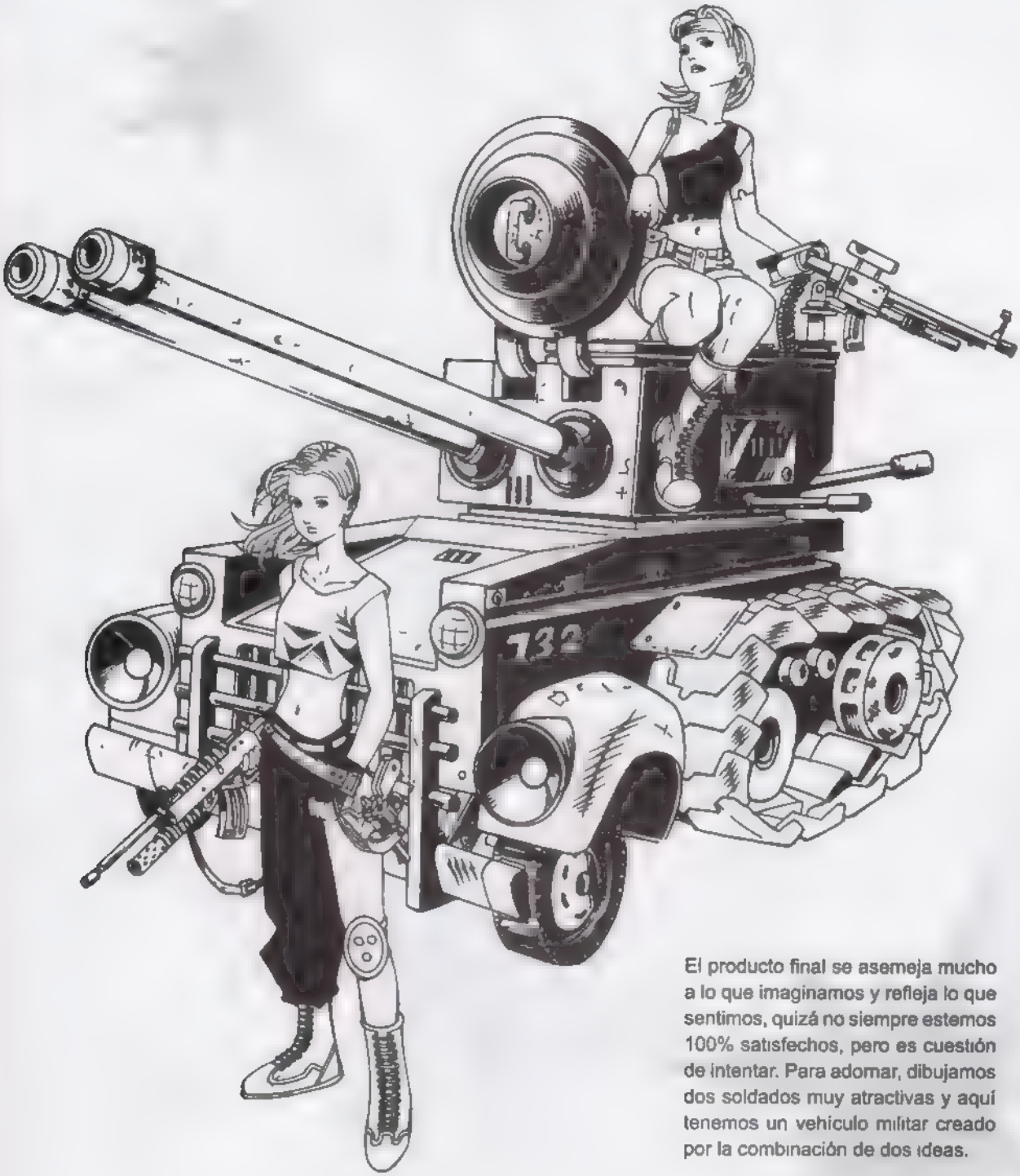
A

B



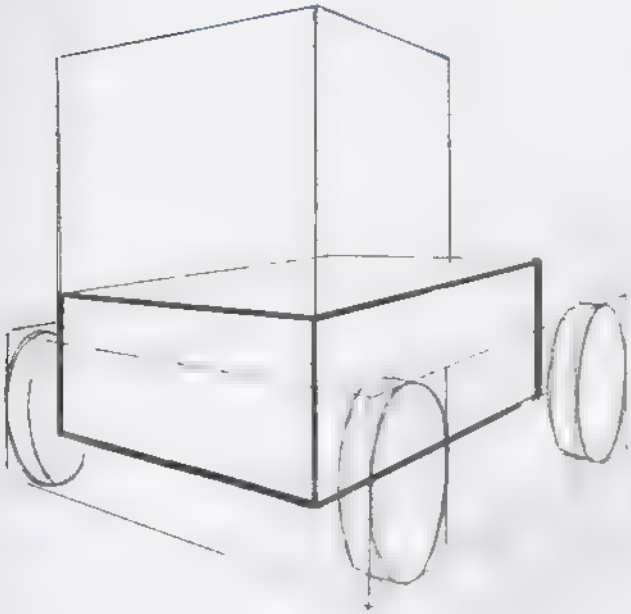
C

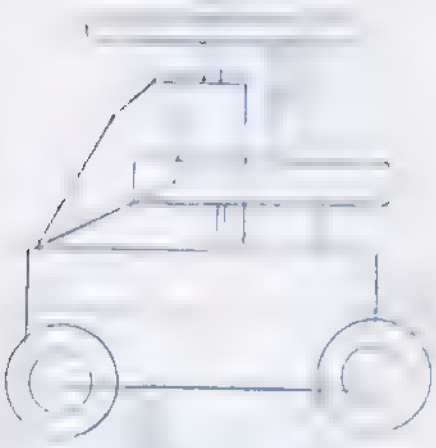


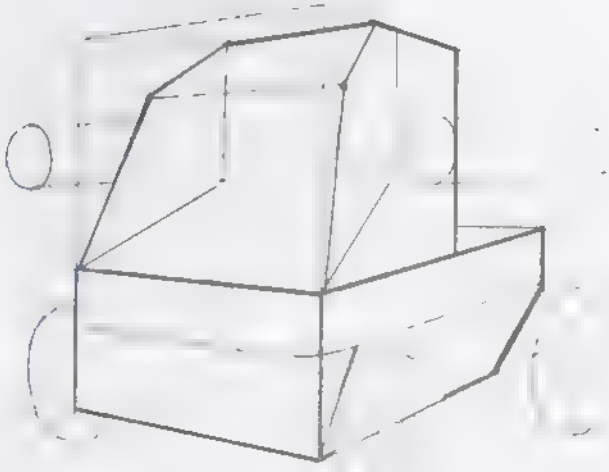


El producto final se asemeja mucho a lo que imaginamos y refleja lo que sentimos, quizá no siempre estemos 100% satisfechos, pero es cuestión de intentar. Para adornar, dibujamos dos soldados muy atractivas y aquí tenemos un vehículo militar creado por la combinación de dos ideas.

CREANDO UN VEHÍCULO MILITAR CON LA IDEA DE UN AUTOMÓVIL COMERCIAL

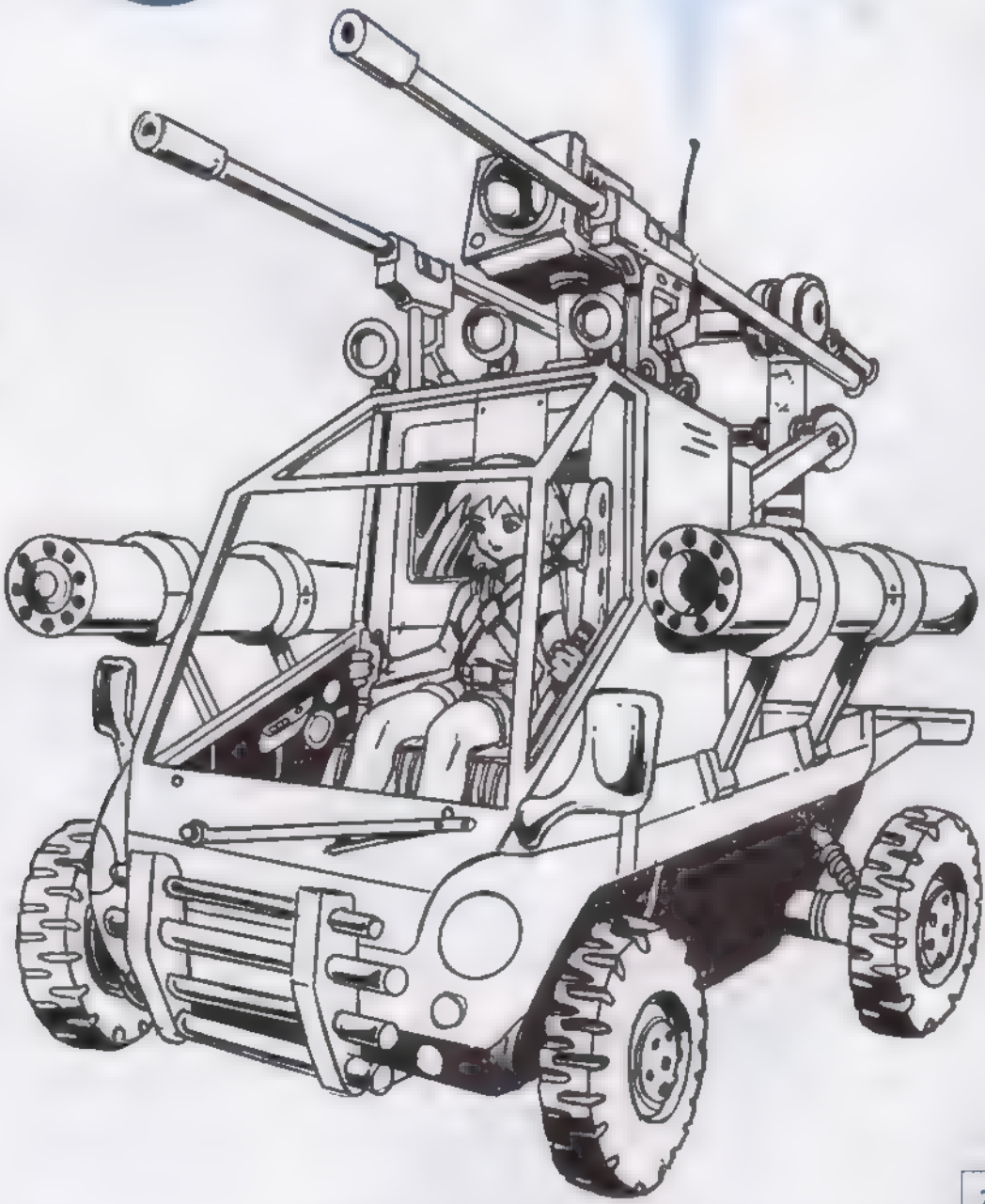






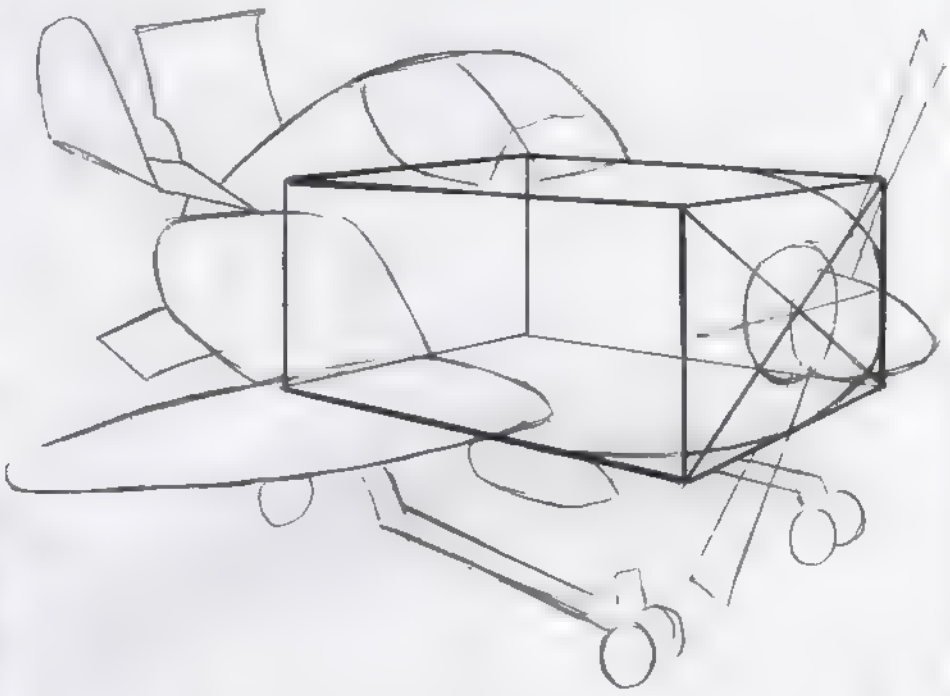
- Existe un vehículo comercial muy parecido a este diseño, realmente no nos hemos documentado, sólo recordamos la forma de este auto. De éste modo dibujamos la base y hacemos el diseño completo, esto es frente y perfil, para darnos una mejor idea.

Lo siguiente es el detalle. A veces lo impresionante de un dibujo son los detalles. Cuando se trata del dibujo de una máquina tienes que pensar en la funcionalidad, tienes que pensar como ingeniero; todo debe tener una razón de ser, no es dibujar rayitas o tornillos porque sí, sino pensar que nuestro vehículo tiene que funcionar. Si hay un parte movible, necesitará una articulación, ventilaciones donde se producirá más calor, sistemas de ataque y defensa, etc. El diseño del piloto lo trabajamos aparte.

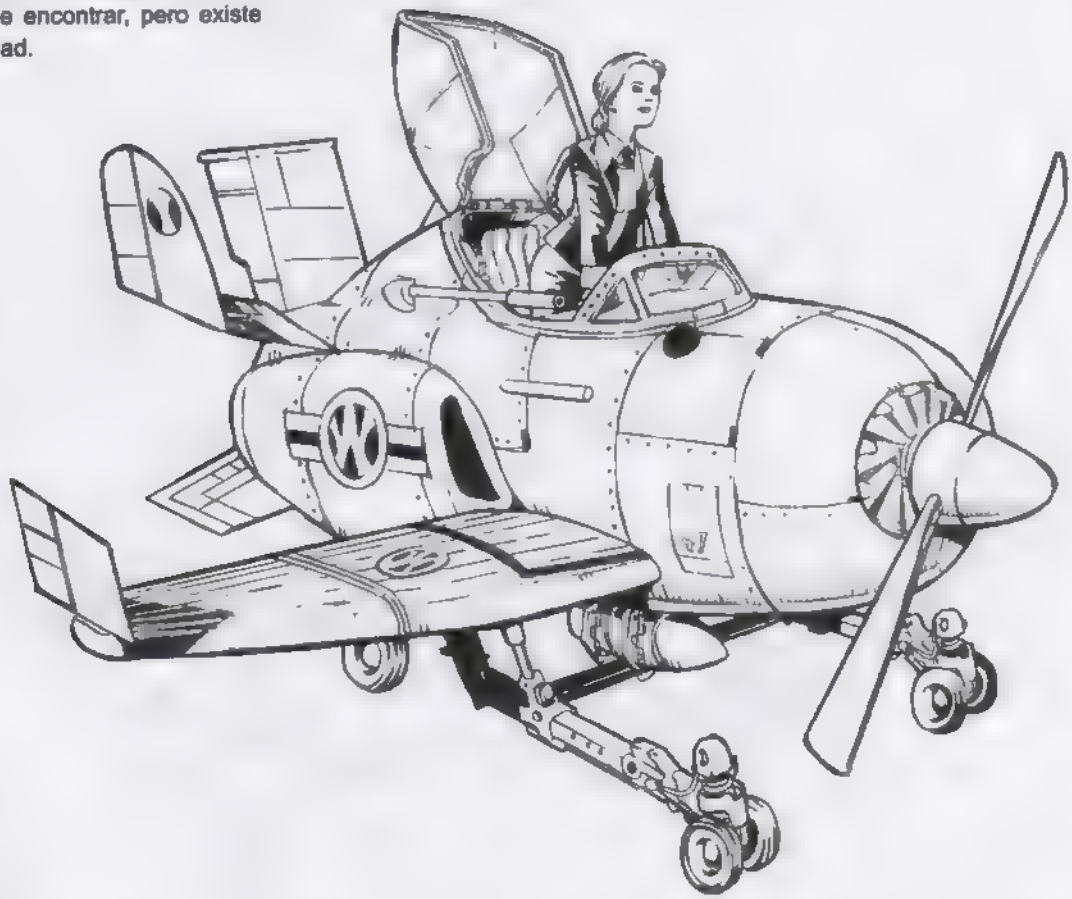


CREANDO UN AVIÓN

Éste es ejemplo de un vehículo militar cuya forma es cilíndrica, pero se dibuja a partir de un rectángulo. Para ubicar la salida de la hélice trazamos dos diagonales en la cara del rectángulo, éste es el centro del rectángulo y el lugar donde saldrá la hélice.

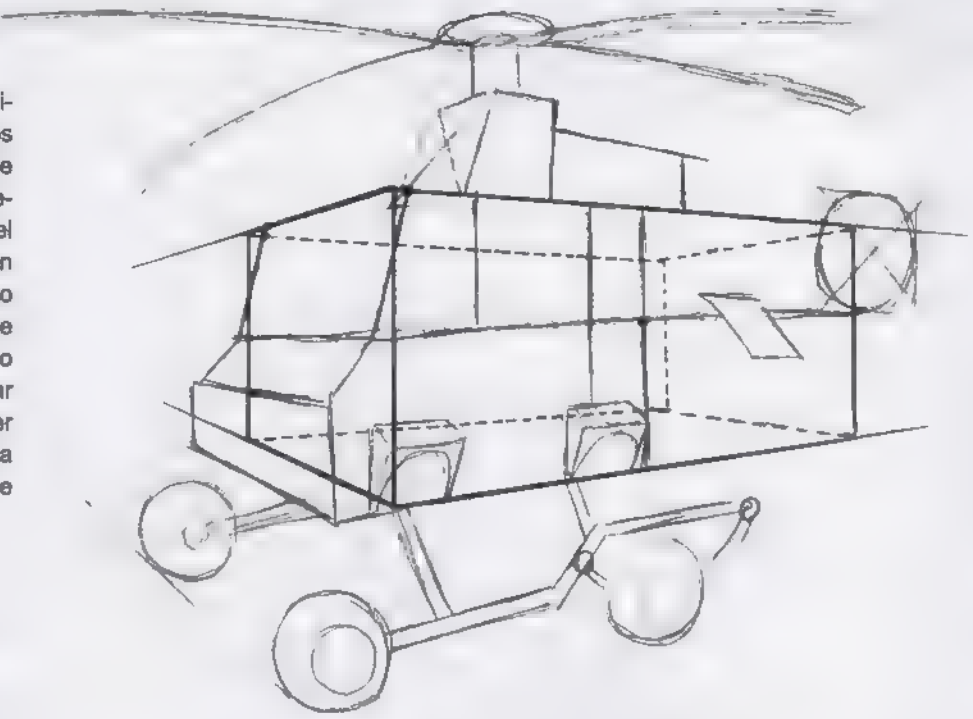


Aunque te pueda parecer un tanto fantástica, existe un avión militar muy similar a éste. No está mal hacerse de revistas para documentarte o tener ideas para combinar vehículos. Son un poco difíciles de encontrar, pero existe una gran variedad.



UN POCO DE NUESTRO PAÍS

Muchas veces tratamos de imitar los diseños de extranjeros, porque hallamos obsoleto o aburrido lo que nos rodea de manera cotidiana. Se dice que debemos escribir sobre lo que sabemos, del mismo modo, nuestros diseños deben tener algo de nuestra realidad, algo con lo que nos identifiquemos, algo que los extranjeros no harían porque no lo conocen. Esa es una manera de crear diseños originales, no podemos ser originales si nos la pasamos copiando a un sólo autor, debemos ser autores de nuestros diseños.



En el presente ejemplo, tenemos un microbús-helicóptero, el MEX-1. Seguro no habías visto un helicóptero así y menos militar. Crea tus propios diseños, básate en cosas que veas normalmente o combina estas ideas con otro tipo de dibujos. Las posibilidades no tienen límite.

Por Francisco Javier Quintnar

LA IMPORTANCIA DE LAS ARMAS EN LOS COMICS

Parte 2

Retomemos el tema de nuestro artículo anterior y de ahí pasemos sobre los temas que dejamos pendientes.

EL HÁBITO SE HACE AL ARMA

Obviamente, cada género dentro de la historieta establece sus propias reglas en el diseño de personajes y el desarrollo de la trama. Las armas, por lógica, tienen que adaptarse a dichas reglas, en busca de encajar y enriquecer. De acuerdo al género al que cada historia pertenece, las armas desempeñarán una función diferente en cada uno de ellos. Aquí mencionamos algunos de los géneros más importantes, les damos algunas sugerencias de uso, y citaremos algunos ejemplos:

Relatos de Guerra: Aquí deben de predominar los rifles, las ametralladoras, las granadas, las *bazookas* y otras armas típicas de cualquier confrontación armada. Los revólveres se pueden usar, pero son más recomendables para enfatizar acciones individuales o personales. *Sgt. Rock* o *The 'Nam* son cómics clásicos de guerra que nos pueden servir de gran referencia.

Mundos exóticos: Aquí va a depender de qué clase de mundo exótico creemos. Si por ejemplo, esté basado en un pasado hipotético de la humanidad, las espadas, hachas, lanzas, arcos y flechas serían lo más recomendable. Aunque claro, hay universos exóticos donde se puede mezclar estas armas con otras (de fuego, futuristas, etcétera), aquí en realidad la elección de las armas depende de las mismas posibilidades que el mundo brinde (Fantasía heróica, distopías, mundos "retro", entre otros).

SciFi: Aquí importa más el diseño del arma que su naturaleza. Es un poco parecido a lo que pasa con los mundos exóticos, pero la diferencia es que las armas futuristas (armas de rayos láser, de plasma, entre muchas otras) son las que deben de predominar. El diseño tiene que verse muy estilizado, un poco más rebuscado y algo bizarro, guardando cierta remembranza con armas conocidas, pero a la vez viéndose completamente ajenas. Las armas que se usan en *Star-Trek* ilustran mejor este punto.

Noir: En éste, los revólveres son las armas ideales. Ya sean de cañones largos o cortos, de diversos calibres y tamaños, estas armas son perfectas para los detectives, los mafiosos, los policías y demás. Algunas ametralladoras y subametralladoras pueden ser usadas, pero con un uso discreto, al igual con las armas blancas cortas como puñales o navajas. Noten como el dibujo de Frank Miller, en su *Sin City*, posee ángulos rectos y muy bien marcados en cada arma, logrando un bello efecto de realismo.

Terror: Aquí las armas punzocortantes cortas son ideales, ya que representan agresión y amenaza.

Aventura: El aventurero utiliza las armas más como una herramienta o un apoyo que como algo esencial. Dado el universo donde las aventuras se desenvuelvan, un látigo, un cuchillo, un revolver, o un arma de rayos son compañeras ideales para nuestro personaje. Recuerden a *Indiana Jones*, por ejemplo..

Acción: Aquí, las armas cumplen un papel destacado. Obviamente, las armas de fuego son preponderantes, pero sus diseños tienen que ser vistosos, brillantes, incitadores. El título *Gunsmith Cats* de Kenichi Sonoda nos da una buena idea, al presentar armas representadas con minucioso detalles y exquisito trazo.

Superhéroes: Aquí es difícil que los paladines hagan uso de alguna, ya que más bien se valen de sus super habilidades, de su astucia o de su valor para llevar a cabo su tarea. En su lugar utilizan aditamentos como el escudo del Capitán América, la cuerda de Batman o los lanzadores de telaraña de *Spider-man*.

Dime en qué andas y te diré quién eres

Como en el artículo anterior, retomaremos a los *Fantastic Four* para ejemplificar el tema del que hablaremos ahora.

Los FF tienen como líder a Reed Richards, un hombre que además de sus super poderes, es reconocido prácticamente en todo el universo Marvel como un gran investigador e inventor. Naturalmente, es de pensarse que su cuartel general debe de estar rebosando de toda clase de ingenios sorprendentes y poco comunes.

Si a esto añadimos que gran parte de sus aventuras ocurren en mundos lejanos o dimensiones paralelas, es de suponerse que dichos artefactos y vehículos deben verse muy futuristas, extraños, inusuales y de alta tecnología.

El Maestro Jack Kirby debe de haber tenido en mente cuando empezó a diseñar ingenios para dichos personajes. Sin embargo, los diseños de Kirby, aunque extravagantes, no dejan de guardar referencias con objetos de uso cotidiano. Vean la ilustración de los *Forever People* que presentamos aquí, donde vemos un vehículo que, aunque de concepto futurista, no deja de guardar una cierta familiaridad con las motocicletas contemporáneas.

Por otra parte, los diseños de artefactos y vehículos concebidos por el artista [illegible] Janjetov para el título *Incal*, mundo con respecto al nuestro es muy lejana, a diferencia de las aventuras de los FF, que aunque ocurren en universos paralelos, transcurren dentro de un contexto actual.

Los diseños de artefactos y vehículos que acompañen a los protagonistas de nuestras historias está (al igual que armas) sujeto al género a que pertenece nuestra historia y personajes, y también puede utilizarse para acentuar ciertos estados de ánimo y reforzar su imagen. Pero también tienen otra función: nos sirve para reafirmar y establecer claramente el marco conceptual en el que se desarrolla nuestra trama.

Veamos algunas ilustraciones de Masamune Shirow. En ellas, vemos un uso que se podría denominar "barroco", de los elementos tecnológicos en maquinarias y vehículos: Esto nos habla que sus aventuras, sin importar el tiempo en que estas ocurran, denotan una complejidad en su tecnología, que se permea hacia otros aspectos de su sociedad.

Mientras más cercano se encuentre un universo imaginario al nuestro, los vehículos y artilugios que nuestros personajes utilicen, deben guardar mayor semejanzas respecto a los que conocemos en nuestro universo actual.

Para finalizar, les damos un consejo: cuando se decidan por un género y necesiten dibujar armas, vehículos u otros aparatos, además de la práctica, es necesario que se informen sobre el tema, que se documenten a detalle sobre los elementos que requieran, y utilicen esa información en sus trabajos.

Esto les ayudará bastante

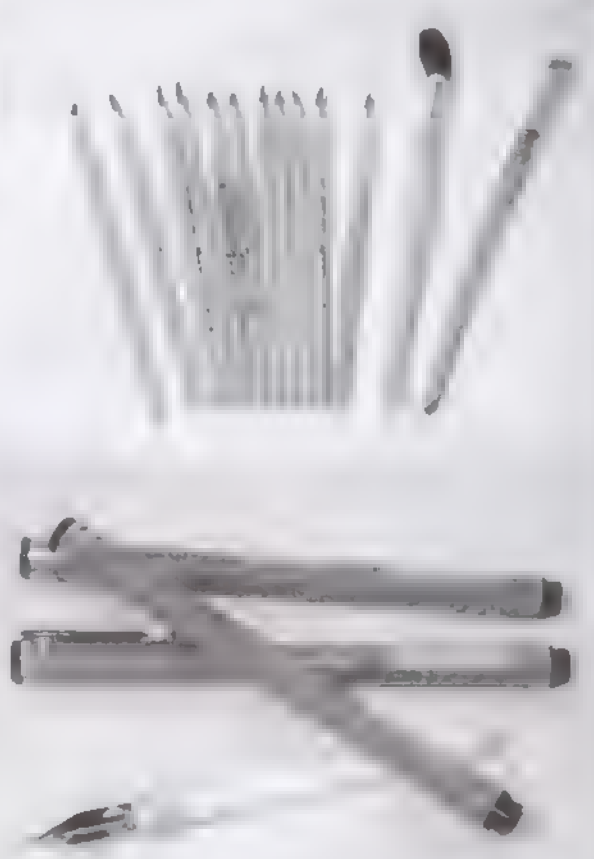
Sobre Arte y Materiales

Por Francisco Espinosa

Siempre me han fascinado esos programas de cocina estilo Chepina Peralta, he apuntado recetas, sus materiales y procesos... Y nunca he logrado que me salga uno sólo tan bien como se ven en el programa. Saben bien, eso sí, pero nunca se ven tan bien como el que sale en la *tele*. No sé, a veces creo que es porque no tengo las mismas ollas, o todos los extraños aditamentos que usan en la elaboración de los platillos, o quizá es que me falta la habilidad de un chef profesional.

Existe la teoría de que "el hábito hace al monje", así pues, no es raro que existan muchos que creen que los materiales hacen al artista. Consigue el tipo adecuado de pincel, de papel, de lápiz y estarás listo para dibujar y hacer tus propias creaciones como tus artistas favoritos. Y bueno, sí, hay algo de eso. Nadie como yo aprecia un buen trabajo hecho con los materiales adecuados. Y es que yo soy chapado a la antigua, para mí, y mucha gente como yo, el proceso es tan importante como la entrega. Por lo tanto, una buena ilustración o una página de cómic tienen la mitad del camino andado cuando me es entregada en una hoja de opalina, a doble carta, con los trazos preliminares en lápiz azul suave y, sobre éstos, los lápices definitivos marcando los volúmenes y las sombras. Un entintador se gana el cielo cuando me entrega un trabajo hecho con plumilla y pincel, en vez de esos estilógrafos desechables, con la página original rotoscopiada en pantalla de luz sin tener que pasar la tinta sobre el lápiz original. Incluso me tomó mi tiempo aprender a disfrutar y aceptar el color y el rotulado a computadora.

Pero tampoco puedo negar que he visto trabajos hechos en papel bond tamaño carta, trazado con prisa y sin lápices definitivos, dejando los detalles a las tintas hechas con estilógrafo, y con el peso del trabajo hecho en ordenador. Y hay algunos tan endemoniadamente bien hechos que no puedo dejar de admirarlos. Y es que esto de hacer cómic o ilustración no es como hacer pasteles.



En muchos lados han parecido artículos y reseñas que dicen enseñarte a hacer cómic y, cuando los lees, lo único que viene es una descripción detallada de los materiales que estos creadores han utilizado. Hay quienes te recomiendan los estilógrafos, otros los pinceles. Coloristas que te hablan maravillas del Photoshop, mientras otros halagan el Painter. Debates interminables entre diseñadores que adoran las MAC, mientras otros prefieren sus fieles PC. La verdad es que el material es importante, pero no tanto como saber utilizarlo.

Imaginen a Chepina tratando de darles la receta de su mejor pastel y, durante la media hora del programa, sólo les dice que necesitan huevos, harina, azúcar, levadura, saborizante y un horno, para después hablarles de las bondades del huevo de gallina café en contra del blanco, o acerca de las marcas de la harina y llegar hasta el grado de discernir si hornear el pastel en horno de microondas o de gas. Pero nunca, ni una sola vez, les dice cómo se mezclan los ingredientes ni porqué. Creo que nadie podría terminar haciendo un pastel, aunque si ya lo sabes hacer, siempre es bueno saber qué ingredientes son mejores o las mejores técnicas de horneado, pero si es la primera vez que lo intentas... te quedarás con los mejores materiales en tus manos, pero nunca se volverán un delicioso postre.

Y pasa lo mismo cuando la gente se ocupa más de hablarles o enseñarles las bondades de la tinta china impor-

tada sobre la nacional, o de las mejores marcas de lápices y grafitos. Es bueno saberlo y dominarlos, es cierto, pero también es bueno saber usarlos antes de entender las diferencias de un lápiz B de un HB.

Para hacer cómic, particularmente, aunque lo mismo puede decirse de cualquier arte gráfico, es primordial entender los cómos y los porqués del oficio, antes de entrar y confundirse con la información de los requerimientos. Además, como ya dije, los requerimientos los pondrá la editorial en la que trabajes o tu cliente, y en el mejor

de los casos, los pondrás tú de acuerdo a tu proyecto. Como ya mencioné, me ha tocado ver productos hechos con materiales que yo jamás hubiera aceptado y que, sin embargo, están hechos con una maestría que me han dejado sin argumentos. Cómics e ilustraciones que jamás hubiese creído que podían hacerse tan bien con materiales tan poco asociados a lo que muchos consideran como profesionales. Y es que ser profesional significa más que vestirse bonito.

El profesionalismo significa dominar tu oficio, conocer cómo funciona y lo que se necesita para que tu mensaje llegue de la mejor manera a tu público, tener un compromiso con la gente: tanto audiencia como colegas y compañeros de trabajo, respetar tu palabra, así como las necesidades de la producción y, sobre todo, ser capaz de distinguir entre lo que quieres y lo que necesitas para que tu trabajo sea el correcto. Habrá gente, como yo, que creemos en determinados aditamentos y características a la hora de entregar un trabajo, y habrá quienes sean más flexibles, pero cualquiera que sea el caso, lo importante es tener la mente abierta para distinguir un buen trabajo de uno que no cumple los requisitos, úsense los materiales que se usen.

Si tu sabes el poder de la línea, la calidad del volumen, el efecto de la luz o cómo marcar bien una figura, los secretos de la perspectiva y sabes dominar el peso de tu mano en cualquier lápiz para que la calidad de línea sea clara y entendible, entonces no importa el tipo de lápiz. Si sabes el poder del claroscuro, las opciones de textura que te dan las líneas, si puedes dominar los gruesos y delgados, si puedes entintar sin que se te corra el lápiz o se te chorree la tinta, entonces entinta con plumilla o estilógrafo. Lo importante es que poseas todas las herramientas necesarias de tu oficio a tu alcance para poder tomar las decisiones de acuerdo al efecto que quieres lograr, en vez de recurrir a los efectos y maneras conocidas por falta de conocimiento o capacidades.

En conclusión, los materiales son herramientas, como lo son todas las capacidades que adquieras sobre tu trabajo, y,

como ya dije en un artículo anterior, el trabajo del artista es el de decidir Mientras más opciones y utensilios poseas para tomar las mejores decisiones en base a tu juicio y experiencia, mejores resultados tendrás. Habrá a quienes les guste y habrá a quienes no, pero lo importante es que nadie podrá criticarte por no hacer las cosas correctamente. Experimentar es parte esencial del trabajo creativo. Nunca se debe dejar de jugar.

Así, que si un chef de la *tele* te recomienda un tipo específico de horno, una pala especial, condimentos raros y especiales, no lo hace más profesional si no sabe lo que esos utensilios adhieren a su trabajo o cómo suplantarlos con materiales que tú puedas hacer en casa. Vamos, que todos podemos hacer un pastel de chocolate siguiendo la receta y los ingredientes, pero no todos podemos cambiar los ingredientes y mejorar la receta.

Revisión de Portafolio

Por Arturo Anaya

¡Saludos amigos de DibujArte! Ésta es su sección de "Revisión de Portafolios", agradecemos su entusiasmo y seguimos esperando sus dibujos y sus comentarios. Sin más preámbulos pasemos a sus trabajos.

Antes que nada les pido disculpas por no haber utilizado hoja de máquina, pero fue la inspiración del momento y no tenía a la mano el material. Envío el dibujo esperando que lo publiquen en su revista y me den algunas recomendaciones sobre el mismo. Por último solo deseo felicitarlos por el trabajo realizado en su revista, ya que me ha sido de gran ayuda.

Éstos son mis datos, mi nombre es Rogelio Trejo Márquez, mi alias Squall, tengo 21 años y soy estudiante

Buen dibujo, Rogelio. Sin embargo, tenemos el problema de un escorzo o postura del personaje un tanto inestable, es decir, que el personaje no luce firme en su posición, tomando en cuenta que está de pie completamente erguido. Lo primero que debemos tomar en cuenta en éste caso es la postura desde un eje vertical imaginario, que se trazará de manera tenue como referencia, esto nos proporciona una buena perspectiva de la perpendicular del centro de gravedad de la figura con respecto del piso; trazamos el esqueleto y damos proporción, distancias entre extremidades y coyunturas de las mismas.

Ahora agregamos volumen al esqueleto y notamos que el brazo izquierdo se alargó un poco, tomando como referencia el trazo del derecho, aquí ya podemos visualizar el volumen de la ropa.

Finalmente sólo definimos lo anterior con un trazo firme, limpio y es importante destacar que los pliegues de la ropa se dibujan en cantidad de acuerdo con el ángulo de flexión de la extremidad, o sea, a mayor flexión, mayor número de pliegues y viceversa.

Revisión de Portafolio

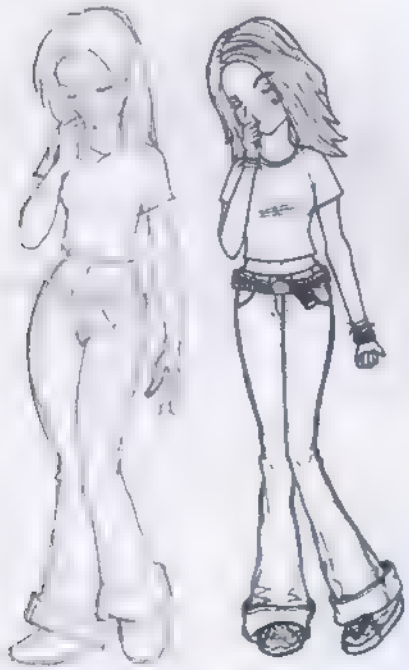
Por Arturo Anaya

Hola revista DibujArte. Qué chido que ya pude conseguir de nuevo su revista, ya que por mis rumbos la habían dejado de vender. Quiero decirles que les agradezco mucho todas sus clases, ya que gracias a ustedes yo siento que he mejorado mucho, sobre todo porque antes mis personajes eran muy rígidos y acartonados y ahora ya tienen un poco más de vida y movimiento.

Les mando estos dos dibujos para que me digan cómo voy (hace mucho también envié otros dibujos pero ya no supe que pasó). Por favor, espero que me digan todos mis errores y aciertos. El primero es un personaje que no tiene nombre (se supone que soy yo, je, je) y les gustó mucho a todos mis amigos, el segundo se llama Mar, ya que me basé en una amiga del mismo nombre y lo hice en técnica mixta de acuarela, tinta gel y un poco de lápiz de color.

Espero que les gusten, les mando muchos, muchos, saludos y gracias por todo.
Atte. Guky Pollito.
P.D. Saludos a mi flaco Iván.

Bonito dibujo, muy a la moda. Aquí otra vez la bronca de la vertical del personaje, y un tanto más con la limpieza del trazo, lo cual se corrige sólo de una forma; practicando, echando a perder, o mejor dicho, haciendo otros 1000 dibujos como éste Lo primero que se debe hacer es no pasar por alto la vertical imaginaria, mucho menos cuando el personaje esté de pie.



Algo importante en este caso es el trazo de manos, al igual que ya lo comenté arriba, esto sólo mejora con la práctica y con el pleno conocimiento de la estructura básica de las manos, palma, pulgar, dedos, tamaños y forma geométrica. Hay que notar que la esfera que trazamos en el esqueleto para referir la cadera aquí nos da el volumen de la misma, así como los espacios para las piernas.

Lo que finalmente se hizo fue un trazo sencillo de plumilla para dar cierta intención de volumen, y una vez más este comentario, el trazo se domina repitiéndolo mucho.

Revisión de Portafolio

No sé cómo empezar, pero bueno, creo que lo voy a hacer así: Muchas felicidades por el éxito que han tenido con esa grandiosa revista que publican, además les quiero dar las gracias por guiar a los principiantes en el dibujo (como yo). También les quiero pedir que publiquen mi dibujo y me hagan saber cuáles son mis errores, aparte de la pose y el entintado, yo sé que no es muy buen dibujo pero hice el intento, además es el primer personaje que invento desde que comencé a dibujar hace más o menos 3 ó 4 meses, y hablando de esto, quiero decirles que su revista me ha ayudado mucho a conocer todo acerca del dibujo y los tips que dan son buenísimos y esto creo que lo piensan todos los que leen DibujArte

Si no pueden publicar mi dibujo, por fa mándenme lo que le debo corregir por correo: ori64_@hotmail.com, y si llegaran a publicarme también ponen mi correo, ya que así conoceré a más maniáticos del dibujo, perdón, quise decir a más dibujantes y me darán tips (o eso espero), creo que ya les tire mucho verbo, así que me despido. Por último, sólo quiero desearles suerte (aunque sé que no la necesitan), adiós.

Atte. Juan Alberto Álvarez Vázquez (o sea yo).

Ahora sí adiós.

Gran dibujo, Juan Alberto, se nota un buen acervo visual, la proyección tiene intención al igual que la pose Desafortunadamente tiene sus bajas sensibles, asunto que tiene solución. El principal problema aquí es el escorzo, que provoca una postura que a pesar de tener buena intención por parte del autor, se muestra indefinida para el espectador, la cuestión es, ¿está volando, huyendo, en pose de defensa, de ataque, o qué onda?

Checa que fijando la figura en un vertical imaginario le proporcionamos firmeza al parado de la misma, una vez más debemos notar la alternancia de los hombros y la cadera, esto para el equilibrio y el dinamismo del escorzo que queremos proyectar.

Ahora, al momento de dar volumen es importante conocer cómo se generan los pliegues de la ropa, así como de la tela que ondea gracias al aire o a un movimiento; en éste caso la falda, que se representa ondeando a manera de bandera, con ondas que adquieren volumen con las líneas en la parte superior de cada una de las mismas, así como con la sombra que aparece debajo representando la parte posterior de la falda, sombra que también nos da un segundo plano (profundidad).

Lo último es definir con trazo limpio, aquí es importante señalar que los objetos de bajo peso o livianos deben dirigirse en la misma dirección, esto para darnos la sensación de origen del viento que golpea al personaje Una pequeña sombra en los pies no está de más para proporcionar espacio y el origen de la luz.

Revisión de Portafolio

Por Arturo Arteaga

Saludos. Les envío dos dibujos uno a color y otro a lápiz. Y felicidades por su revista... está evolucionando muchísimo, por cierto, cuando dibuje mejor me gustaría dar clases como ustedes, me gusta mucho compartir mis conocimientos (no tengo muchos, pero...) con personas que acaban de interesarse en el dibujo.

Este dibujo es atrevido. ¿Por qué? Por la simple razón de salirse de la línea de los personajes estáticos, es decir, parados sin ninguna acción o movimiento. Presenta fallas tales como la actitud representada en el escorzo. Al observarlo, no sabemos si la postura es de una chica que saluda coquetamente o de una que está bailando, ambas pueden diferenciarse poniendo atención en la posición de la cadera en relación a los hombros.

Así que sin olvidar la vertical imaginaria, recordemos que a pesar que el personaje se mueve, éste se encuentra sustentando su peso en un suelo, o sea, debe mantener el equilibrio. Lo anterior es y debe ser bien trabajado desde el trazo o visualización del esqueleto, de lo contrario terminaremos dibujando una figura que se cae.

Cuando se agrega volumen al esqueleto, se atiende también el volumen de la ropa, la posición del rostro así como la dirección de la mirada del personaje. Aquí ya es bien notoria la posición de la cadera en relación con los hombros, que se alternan para hacer el balance de pesos del cuerpo, así como balance visual (hombro derecho abajo, cadera arriba del mismo lado).

Hecho esto ya se define el trazo, la ropa y los pliegues de la misma, checa como se pliega la blusa en la parte que se flexiona el tronco, de ese punto se trazan las líneas que abren para formar los dobleces.

Ahora, si para la siguiente ocasión nos envías tus datos, creo que todos lo agradeceríamos más. Sigue trabajando que vas muy bien... quién quiera que seas.

Fin de un ciclo DibujArte

De niño me fascinaba ver mis programas favoritos en la televisión, las caricaturas, los musicales, los documentales y esos programas que mostraban a gente que hacía cosas raras. Los viernes siempre eran emocionantes porque todos los programas se quedaban en una continuación muy interesante y sabía que el lunes sería un excelente programa. Sin embargo, los domingos, al ver en ese entonces el ya típico programa musical de siempre, tenía esa extraña sensación en el estómago, síntoma indiscutible de una que semana llegaba a su fin y que había que comenzar de nuevo.

Hacía muchos años que no la sentía.

DibujArte ha estado con nosotros por casi 50 números. Más de tres años han pasado desde que nació como un proyecto de dibujo para fans y se ha convertido con el tiempo, en un medio importante para todos a los que de alguna u otra manera nos agrada el dibujo. Yo he tenido la fortuna de poder dirigir esta revista por poco más de dos años y la he visto crecer, desarrollarse y llegar a ser lo que es ahora. Me ha dado la oportunidad de conocer a grandes personas, tanto creativos como gente de la misma editorial y, por supuesto, lectores.

Este número marca la víspera del fin de DibujArte, pues nuestro número 50 será el último de la colección. ¿La explicación? Aunque ahondaremos un poco más en el siguiente número, básicamente podemos decir que es porque esta revista se encuentra en su mejor momento y porque nuestros lectores han tenido un desarrollo y un aprendizaje de 3 años en el dibujo. Las bases están dadas, de aquí en adelante, es total experimentación y práctica. El artista debe seguir su propio sendero y no el que un libro o una revista le marque.

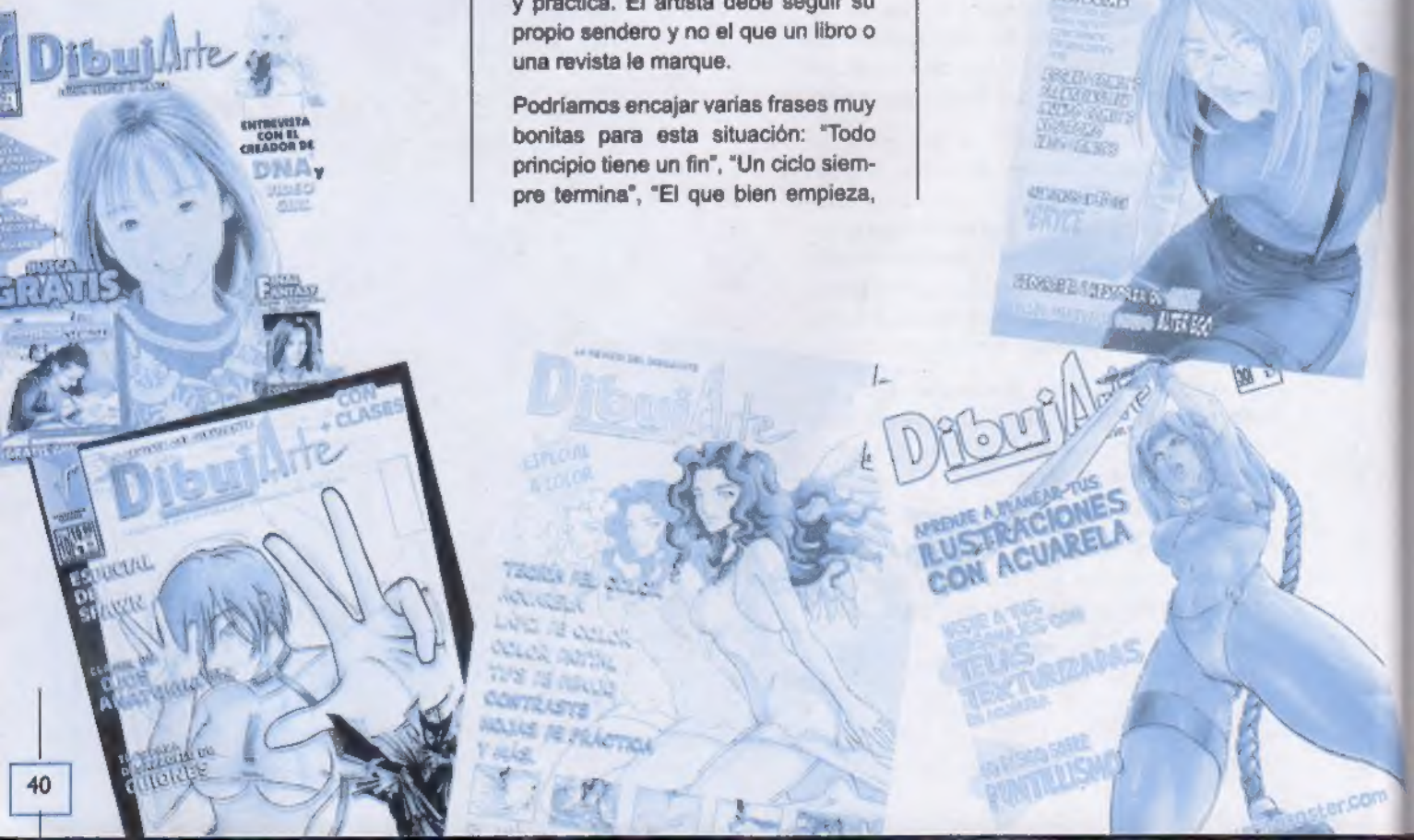
Podríamos encajar varias frases muy bonitas para esta situación: "Todo principio tiene un fin", "Un ciclo siempre termina", "El que bien empieza, bien acaba", etc., pero simplemente diremos que nos ha encantado realizar este trabajo, conocerlos a todos ustedes y haberles podido dar una parte de nuestros conocimientos para acortarles un poco el camino.

Esperen el próximo número que será por demás especial y de colección. Y no dejen de comprar las reediciones que seguirán saliendo de manera regular como lo han hecho hasta ahora.

Quisiera empezar a agradecer a muchas personas, pero creo que el número 50 me dará la oportunidad de despedirme adecuadamente.

No se lo pierdan.

Atte.
Carlos Carbajal C.



SI TE GUSTA DIBUJAR

INTÉGRATE A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

SOMOS LA ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S E P, CLAVE 09PBT-0702-W

Donde aprenderás todo sobre

CÓMICS, HISTORIETA, PUBLICITARIO y ANIMACIÓN POR COMPUTADORA

PLANTEL SUR EN HUIPULCO

Te esperamos en la Av. México - Xochimilco No. 14, Planta Alta,
Col. San Lorenzo Huipulco, a media cuadra de la Calz. de Tlalpan

1315-01-91 y 5512-06-23

Por inauguración, los primeros 200 registros ¡NO PAGAN INSCRIPCION !

PLANTEL CENTRO

Colón 1 Desp.26,
Col. Centro (atrás del Metro Hidalgo),
entre El Cinemex Real y La Alameda Central

5512-63-89

PLANTEL C. IZCALLI

Jesús Virchiz No 9 / Edificio ABBA) Desp. 03,
Centro Urbano de C. Izcalli

5873-08-83

PLANTEL ECATEPEC

Av. Revolución (30 - 30) No. 17,
San Cristobal Ecatepec, Centro

5770-98-94

E-Mail= epd_centro@yahoo.com.mx

Inscríbete Gratis en nuestra página, www.esprodibujo.com.mx

LA MOLE
Et
Entretenimiento total
Magic
Dibujo
Manga
Cómics
Doblaje
Karaoke
Juguetes
Modelismo
Pump it up
Disfrazados
Videojuegos
Conferencias
Mitos y Leyendas
VACACIONES DE VERANO 2005
Apoya el doblaje mexicano
todo un Clásico
EL PRIMERO Y UNICO FESTIVAL DE COMICS DE MÉXICO
JULIO 15-16-17-18-19
EXPO REFORMA
AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ, ESTACIÓN METRO JUÁREZ
HORARIO DE 10:00 A 19:00 HORAS, ADMISIÓN $50.00 PESOS
ENTRADA GRATIS A NIÑOS Y CON DISFRAZ, 2X1 CON TARJETA PUNTO JOVEN
www.lamole.com.mx
tel. 56986273
CONEXIÓN MANGA *
PROMOCIÓN EXCLUSIVA PARA
2 X 1
*BÚSCALA EN LOS NÚMEROS 111, 112 Y 113
VÁLIDO TODOS LOS DÍAS